AVANCES DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE
HYRULE WARRIORS: DEFINITIVE EDITION
SOUTH PARK: RETAGUARDIA EN PELIGRO

PRÁCTICOS LAS CURIOSIDADES DE SUPER MARIO ODYSSEY | EL CONSULTORIO DEL PROFESOR KUKUI | SPLATOON 2 NOVEDADES Y CONSEJOS

REVISTA OFICIAL NINTENDO





Nintendo®



¡UNA DE NINDIES!

La eShop se llena de diversión

Los mejores desarrollos independientes para Switch

I LOVE NINTENDO

LA HISTORIA DEL CHIP SUPER FX

10 JOYAS TARDÍAS



¡QUÉ PERSPIKACHU!

DETECTIVE PIKACHU

Analizamos la nueva aventura del universo Pokémon



¡QUÉ GENIALIDAD!

UNA TARDE ENTRE CARTONES

Nuestras sensaciones descubriendo Nintendo Labo



REPORTAJE

EL FUTURO DE 3DS

Luigi's Mansion WarioWare Gold
Captain Toad Treasure Tracker...

¡REGALO! PÓSTER DOBLE

NINTENDO SWITCH

DONDE QUIERAS | COMO QUIERAS | CUANDO QUIERAS

Nintendo

DESCUBRE UNA NUEVA FORMA DE SALVAR HYRULE

HYRULE WARRIORS

DEFINITIVE EDITION

Produced by Force

Team NINJA

KT

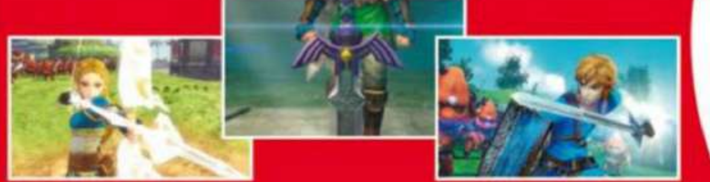
12

www.pegi.info

18 MAYO
A LA VENTA



TODOS LOS PERSONAJES, **TODOS** LOS ESCENARIOS, **TODO** EL CONTENIDO **EN UN SOLO JUEGO**



YA PUEDES RESERVARLO Y LLEVARTE UNA ORLA ED. LIMITADA Y NUMERADA

*Promoción disponible en GAME - FNAC - MEDIAMARKT. 1.540 uds. disponibles. Consulta previamente disponibilidad. La orla se entregará con la compra del juego.



Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 308



Luis Galán

Bienvenidos

En una época en la que parece que cada año tuviésemos que cambiar de teléfono móvil, en la que si un pedido no llega al día siguiente nos enfadamos, en la que la taquilla del primer fin de semana marca el destino de una película... es un placer ver que una consola con más de 7 años puede seguir muy viva. ¿Qué más da que sus gráficos no estén a la última? Jugamos para divertirnos, y 3DS (y toda su familia) ofrecen características bien diferenciadas del resto de sistemas, incluida Switch. Dos pantallas, cámaras, micrófono, el genial 3D sin gafas (no en las 2DS, claro) y, sobre todo, su perfecta portabilidad de bolsillo. Este mes tenemos un nuevo y divertido título de Pokémon, y anuncios para juegos... ¡que llegan a 2019! Y es que los videojuegos están demostrando una madurez fantástica en lo comercial. Si miramos listas de ventas, en Switch se venden más o menos igual juegos más recientes como Odyssey, o los más veteranos, como Zelda o Kart. Y eso que este último es una reedición de un juego de 2014. Todo ello, mientras se fabrican nuevas NCM NES y no paran de salir arcades clásicos para Switch. El arte no tiene edad, y siempre debe ser mezcla de lo que fue y de lo que es. ●



página 20 **Reportaje.** ¡3DS es insaciable! La consola 3D presenta una nueva tanda de títulos, que llegan a 2019.



página 26 **Reportaje.** Nintendo Labo, en manos de la redacción. El equipo de la revista, viviéndolo a tope.



página 36 **Análisis.** Detective Pikachu. Nueva y especial aventura del Pokémon más querido... ¡y charlatán!

PLANETA NINTENDO

REPORTAJES

NOVEDADES

AVANCES

I LOVE NINTENDO

COMUNIDAD

PRÁCTICOS

El equipo de la Revista Oficial



David Alonso
Qué ganas de que Labo salga a la venta. ¡Voy a alucinar con vuestras creaciones!



Alex Alcolea
Para relajarse tras Outlast, nada mejor que... un rato con el clásico Yoshi's Island.



Juanfree Martínez
Calamar de competición de día y justiciero espacial de noche. ¡Qué gran mes!



Miguel Martí
Pensaba que nunca diría esto, pero... ¡otra vez enganchado a Pokémon GO!



Antonio Carrizosa
Calentando ya los motores para el Smash de Switch. ¡Qué ganas!

SNK 40th ANNIVERSARY COLLECTION

Paraíso Retro en Nintendo Switch

Los juegos clásicos van de lujo en la consola híbrida.



Nintendo Switch Online

A partir de septiembre llega el servicio online de pago a Switch. Precisamente se estrenará con tres regalos muy retro: Super Mario Bros. 3, Balloon Fight y Dr. Mario de NES. Todos con nuevo modo online para la ocasión. Irán llegando más, pero están por confirmar.

Lo nuevo y lo viejo van de la mano en esta consola. En poco tiempo cuenta con un catálogo de exclusivos magistral, a la vez que está batiendo el récord de juegos clásicos relanzados. Capcom, Namco, SNK... gracias a recopilatorios, o a líneas como Arcade Archives, no nos vamos a quedar con ganas de píxeles en Switch.

Dos eras de videojuegos

A día de hoy, casi todo el mundo identifica a la clásica Shin Nihon Kikaku (siglas de "nuevo proyecto japonés") con NEOGEO, o con las grandes sagas que sobrevivieron al fin de la deseada consola. Todo eso está llegando semanalmente a través de la serie ACA NEOGEO. Sin embargo, antes de 1990 también hicieron juegos, ¡y muchos! Pues este otoño, coincidiendo con el 40 aniversario de la refundación de la compañía, **llegará a Switch en exclusiva el mejor pack** que podrían ofrecer: todos sus cracks de los 80, con rebobinado, guardado, filtros gráficos en FullHD, y un modo museo lleno de ilustraciones.



Samurai Shodown III es otra maravilla de NEOGEO que acaba de llegar a Switch. La colección ya supera los 60 juegazos arcade.

¡Ha-do-ken!

Más allá de lo auténticamente clásico, están los **desarrollos de inspiración retro.** Hay muchos, y algunos, como Shovel Knight, son maravillosos. También USFII trajo su modo pixelado, y pronto volverán a la carga con un increíble pack de 12 juegos de Street Fighter.







pág 6 **Noticias frescas**
Campeonatos de Splatoon 2, mucho Dragon Quest y la vuelta de V-Rally.



pág 9 **Entrevista exclusiva**
Los creadores de Detective Pikachu nos hablan de su divertida obra.

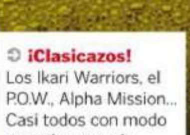


pág 10 **Nindies de acción**
Seguimos el repaso de juegos independientes, y tocan los que no nos dan respiro.









¡Clasicazos! Los Ikari Warriors, el P.O.W., Alpha Mission... Casi todos con modo consola y arcade.





A lo largo o a lo ancho. La versatilidad de Switch vuelve a ser fundamental en unas conversiones ideales.

ARCADE ARCHIVES Y ACA NEOGEO HAN LLENADO SWITCH DE VERSIONES PERFECTAS DE LAS RECREATIVAS.



EL MUSEO RETRO DE LA MÍTICA NAMCO

PAC-MAN, Galaga, Splatterhouse, Rolling Thunder... ¡Menuda colección! Todos, por supuesto, con conversiones idénticas a las recreativas originales, con varios juegos para hasta cuatro jugadores, posibilidad de jugar con la pantalla en vertical y un nuevo modo de desafío por puntos. Ah, y como extra exclusivo... ¡el PAC-MAN VS. de GameCube! No en vano, fue supervisado por el mismísimo Miyamoto.

El mejor compañero de lo retro es un mando clásico

Switch viene de serie con dos Joy-Con que, además de ser una maravilla tecnológica, nos permiten jugar a dobles sin gastar más. Los juegos arcade suelen llevar multijugador, así que es fantástico tenerlos de serie. Ahora bien, en 2D manejamos 4 u 8 direcciones, así que es mejor aún poder contar con cruceta. En ese sentido, la del Mando Pro de Switch (69,95 euros) es realmente perfecta, y hay opciones más económicas, como los nuevos PowerA Iconic (29,95 euros) que han traído en exclusiva las tiendas GAME. Pero sin duda el rey es el joystick Real Arcade Pro V Hayabusa (149,90 euros) y si encima nos hacemos con dos...





ANUNCIO

El rally más realista arrancará en Switch

Tierra y asfalto a máxima intensidad, para el nuevo aspirante al top de la velocidad en la consola híbrida.

Si eres de los que al oír "¡trata de arrancarlo, Carlos!" se te ponen los vellos de punta... este es el anuncio que estabas esperando. Septiembre será cuando vuelva, tras 15 años de ausencia, la gran saga de rally que pudimos jugar tanto en GameCube como en Game Boy Advance. Por lo que vamos viendo, este tiempo de descanso le ha sentado de cine, y lo decimos casi en sentido literal, ya que **la espectacularidad va a ser la seña de identidad** de estar cuarta entrega. El apartado gráfico pinta increíble, y el sonoro (particularmente importante en este género) no le andará a la zaga. Todo para dar contexto a un estilo **a mitad de camino entre la simulación y el arcade**. Aún faltan meses para tenerlo en nuestros Joy-Con, pero ya podemos confirmar que contará con circuitos de rally reales de varios continentes para su modo principal, además del esperado multijugador, y modos extra como Extreme-Khana (circuitos con trampas), Buggy (solo para expertos) y Hillclimb (¡hasta la cima!).

La variedad de coches y pruebas será enorme. Traerá vehículos de deportes extremos y hasta subiremos montañas.

La sensación de velocidad será fundamental, aunque la maestría de un piloto de rallies está más en cómo manejarse en terrenos difíciles.

LOS COCHES MÁS INCREÍBLES

Nada menos que 50 vehículos reales, entre rally y deportes extremos, estarán presentes en el juego. ¿Interesados en un Porsche 911 Safari? ¿Fans del Ford Mustang? ¿Qué tal un Ford Fiesta RS RX? Son solo los tres primeros vehículos famosos mostrados, pero pronto se irán viendo más. Todos con unos motores que sonarán como los reales, y esperamos que con un uso intensivo de la vibración HD. ¡Sería ideal! Los motores calientes, que la carrera empezará tras el verano.





MODOS DE JUEGO

Travis se va preparando

Travis Strikes Again: No More Heroes, es el título del nuevo exclusivo de Suda 51 para Switch. El juego, que se espera para este mismo 2018, va a ser aún más loco que los anteriores. Como el primero en su día para Wii, volverá a sorprender con nuevas y muy variadas mecánicas. ¡Hasta 7 juegos bien distintos estarán incluidos! Viajaremos dentro del propio mundo de los videojuegos, haciendo equipo (un Joy-Con por cabeza) con el particular Badman. Todo mientras masacramos... fallos informáticos.

REMASTERIZACIÓN

Toki vuelve en alta definición

¡Menudo clasicazo! Casi 30 años han pasado desde que este simio se tragase decenas de nuestras monedas de "5 duros". Pues para final de año, sus escupitajos se verán mucho mejor, gracias al lavado de cara absoluto que le ha dado el equipo de Pierre Adane.



CALENDARIO

Ya hay fecha para la lucha

Durante el evento PAX East 2018, SNK confirmó que los personajes femeninos de sus sagas de lucha se verán las caras a partir del 7 de septiembre. Pero las novedades no acabaron ahí, ya que también siguieron con el goteo de personajes. La nueva luchadora confirmada es Shermie, joven francesa que debutó en The King of Fighters '97. Es ya, por lo tanto, el octavo personaje confirmado para SNK Heroines: Tag Team Frenzy, aunque, como vemos en la imagen, quedan al menos otros seis. ¿Los adivináis?



EN DESARROLLO

Más Dragon Quest camino de Switch

Por desgracia, aún no son fechas lo que vamos a mostraros, pero sí información novedosa sobre esta saga tan querida. La primera es que podemos confirmar que **Dragon Quest XI: Ecos de un pasado perdido se está terminando de desarrollar para Switch**. Además, el propio Hokuto Okamoto, productor del juego, ha confirmado que se lanzará en Europa, y sin ningún tipo de cambio respecto al original japonés... Exactamente lo contrario que ocurrirá con la versión de 3DS, que no saldrá de Japón. Parece que, a raíz del éxito de Dragon Quest Builders (y de la propia consola), Switch centrará los planes de Square Enix... ¡y ya está en marcha la segunda entrega de esta subsaga!

主人公・男の子 主人公・女の子



¡Ya falta menos! Según explica el productor de DQXI, el retraso ha sido por un problema con la actualización de la versión del motor gráfico.



Es un fenómeno en Japón. La mítica revista Famitsu ha otorgado a la versión PS4 de Dragon Quest XI un 40/40, algo al alcance de muy pocos.



¡Vuelven las obras! La perfecta mezcla de construcción y RPG de Builders fue un éxito que tendrá continuidad y nuevo personaje femenino.



CAMPEONATOS

Splatfun

Splatoon 2 es pura competición

Quién podía imaginar, cuando llegaron hace apenas tres años, que estos Inklings iban a protagonizar el gran eSport de Nintendo, amén de Pokémon. Ni siquiera Mario Kart 8 Deluxe genera tanto tráfico online, y solo los "pocket monsters" les superan en cuanto a eventos. Hagamos un repaso por lo más reciente, empezando por **los Splatfest, que están al alcance de todos**. Como sabéis, son unos campeonatos temáticos por equipos, en los que nos hacemos seguidores de una opción, y se nos recompensa si queda triunfadora. Por otra parte, acaba de concluir en Montreux el European Championship, que coronó al equipo alemán Gucci Gang... mientras nuestros Spanish Army y Archicosmus cayeron en octavos y cuartos de final respectivamente. El montaje fue muy espectacular, y la retransmisión, realmente emocionante. Por último, se acaba de abrir la convocatoria para el **Splatfun, donde competir junto a nuestros ocho YouTubers de Splatoon más conocidos**. Irá desde el 6 de abril hasta el 24 de junio, más la final presencial. Todas las bases en Nintendo.es. ¡Animaos!



El más reciente Splatfest estuvo demasiado claro. ¡Pero cómo iban a ganar las palomitas dulces a las saladas!



Franceses contra alemanes se disputaron el título europeo en la final. España, esta vez, cayó muy rápido.



¡2-0 para Alemania! Combates igualados, pero en blanco para los teutones. A disfrutar del título... ¡y de las camisetas!



LANZAMIENTO

Más One Piece para Switch

Tras la reedición de Unlimited World Red, es la hora de Pirate Warriors 3. A diferencia del anterior (que ya estaba en Wii U y 3DS), esta nueva Deluxe Edition será de un juego inédito en consolas de la casa. En él, llevaremos a Luffy desde Villa Foosha hasta la isla de Dressrosa, que se encontrará dominada por el terrible Doflamingo. Lo bueno del retraso es que llegará con los más de 40 contenidos descargables que se han ido publicando en estos dos años. La piratería vuelve a por todas el próximo 18 de mayo.

VENTAS

Los nindies, también en físico

Sabíamos que la eShop era el paraíso de los juegos independientes, pero es que ahora, gracias a Switch, las tiendas físicas también lo son. Ya sean ediciones especiales o normales, juegos como Count Lucanor, The Binding of Isaac: Afterbirth+, o Wonder Boy están siendo auténticos éxitos en España.





MADE IN SPAIN

Aventura gráfica novedosa

Tras los discretos lanzamientos de la saga Syberia, Switch tendrá un nuevo exponente de este género clásico. Yesterday Origins nos pondrá a viajar por el tiempo, encarnado a los personajes John Yesterday y Pauline Petit. Argumento de libro en busca del secreto de la inmortalidad, con gráficos que parecerán dibujos animados, y grandes dosis de humor negro. Todo por cortesía de los chicos de Péndulo Studios, desarrolladora con sede en Madrid, famosa por su saga Runaway, que llegó a DS.



ENTREVISTA Hiroyuki Jinnai y Naoki Miyashita, productor y director de Detective Pikachu.

"Los fans van a pasarlo en grande con este Pikachu"



Los creadores del nuevo bombazo de 3DS nos cuentan los pormenores de un juego muy especial.





Hiroyuki Jinnai | Naoki Miyashita

Las cabezas detrás del nuevo fenómeno

Jinnai-san lleva en Pokémon desde el principio, y aquí se hizo cargo de la dirección del guión y del diseño global, mientras Miyashita-san escribió los capítulos y dirigió el desarrollo del videojuego.

RON: Este nuevo Pikachu es un personaje realmente divertido. ¿Cómo pensasteis en darle esa personalidad tan particular?
Jinnai-san: Al principio solo pensábamos en crear un juego de aventuras con Pikachu. La serie de Pokémon, con Ash y Pikachu como protagonistas, ha existido durante 22 años y una de nuestras ideas fue desarrollar una nueva historia con Tim y Pikachu en el núcleo. Se desarrolló gradualmente con el tiempo, y se nos ocurrió que, si convertíamos a Pikachu en héroe de una historia de detectives, sería más interesante si pudiese hablar, más aún si hablaba como un rudo señor mayor.

RON: Hablando de la voz... es una pena que no podamos tener el juego completamente localizado. ¿Alguna vez pensasteis en la opción de doblarlo al castellano?
Miyashita-san: Por supuesto, esto siempre fue algo que consideramos. Detective Pikachu es el primer juego de Pokémon en incluir gráficos animados en 3D totalmente doblados y, en ese momento, las condiciones y los recursos necesarios para la grabación de voz estuvieron limitados al japonés y al inglés.

RON: De todos los nuevos aspectos del juego, ¿con cuál estáis más satisfecho? ¿Por qué creéis que puede ser un éxito en España?
Miyashita-san: Estamos muy felices por haber podido crear una nueva historia de Pikachu y especialmente contentos con las escenas animadas que del juego. Creemos que lo que realmente conducirá al éxito de este título será haber retratado a Pikachu, un personaje de por sí muy querido, bajo una luz diferente a la habitual. Las animaciones son realmente divertidas, por lo que, incluso sin las voces en español... ¡los fans van a pasarlo en grande con este Pikachu tan especial!

RON: Detective Pikachu llega a occidente muy tarde en comparación con el lanzamiento en Japón. ¿Por qué ha tardado tanto, siendo un juego con tanto potencial?
Jinnai-san: Al ser el primer juego de Pokémon de este tipo, hubo mucho trabajo alrededor de la grabación de las voces y, por encima de esto, había una larga lista de cosas que hacer para cualquier publicación simultánea internacional de contenidos de Great Detective Pikachu: Birth of a New Duo, como se llamó originalmente. De este modo, decidimos lanzarlo así, primero en Japón, y después seguir trabajando para un lanzamiento simultáneo internacional, ya con la creación de Detective Pikachu, que ofrece una experiencia completa.

RON: Un spin-off solo disponible en Japón, finalmente se convierte en un lanzamiento estelar en todo el mundo, con un amiibo especial, e incluso una película de Hollywood. ¿Alguna vez pensasteis que Detective Pikachu podría llegar a ser tan importante o todo estaba planeado desde el comienzo?
Miyashita-san: Desde el comienzo estuvimos trabajando con la idea de un lanzamiento mundial en mente, ya que siempre fuimos conscientes de que Detective Pikachu sería un título significativo. Sin embargo, nunca podríamos haber esperado que el juego inspiraría una película de Hollywood.

RON: Y hablando de la película, ¿cuál es vuestra parte en ella?
Jinnai-san: Como el mundo y el estilo de la película serán similares a los del juego, estuve involucrado dentro de mis capacidades como creador de Detective Pikachu. De este modo, estuve proporcionando información al equipo de la película.

RON: El amiibo es enorme, ¡queremos tenerlo ya! ¿Por qué decidisteis hacerlo tan grande?
Miyashita-san: Cuando estuvimos hablando sobre el amiibo de Detective Pikachu pensamos que al hacerlo realmente grande destacaríamos la personalidad áspera, dispuesta y altiva de este Pikachu... ¡así que seguimos adelante y lo logramos!



El juego se desarrolla en Ryme City, una ciudad en la que humanos y Pokémon viven en armonía, y en la que las famosas criaturas incluso se han buscado puestos de trabajo. Un mundo que pronto veremos también en las salas de cine.

10 Nindies... con mucha acción

Si os gustan las emociones fuertes habéis llegado al lugar indicado. Muy atentos a estos 10 frenéticos Nindies. ¡Son solo para los más intrépidos!

THUMPER

Precio 19,90€ **Compañía** Drool **Edad** +7

La velocidad y el ritmo se fusionan en este vertiginoso juegos, en el que manejamos a un escarabajo espacial que avanza a toda velocidad sobre raíles. Nuestro cometido es realizar todo tipo de giros y movimientos para superar numerosos obstáculos, siempre al compás de una melodías de corte electrónico. La elevadísima aceleración, que pone a prueba nuestros reflejos, unida a un perfecto control y a una impresionante ambientación dan como resultado un juego realmente divertido y que consigue "envolvernos" como pocos.



RIVE: ULTIMATE EDITION

Precio 14,99€ **Compañía** Two Tribes **Edad** +12

Recorrer unos laberínticos escenarios a bordo de una nave espacial ya tiene miga, pero si encima añadimos cientos de enemigos... ¡la fiesta está asegurada! Con el stick izquierdo pilotamos nuestra nave y, con el derecho, disparamos nuestro cañón en cualquier dirección. Este efectivo sistema da pie a unas partidas muy rápidas y en las que no hay momento para el respiro. Todo desde una perspectiva lateral que recuerda a los mejores juegos clásicos.



MUTANT MUDDS COLLECTION

Precio 12,99€ **Compañía** Atooi **Edad** +3

Las dos entregas de Mutant Mudds y un nuevo juego, exclusivo para Switch, se dan cita en este recopilatorio. Los dos primeros juegos, que ya vimos en 3DS y Wii U, son famosos por su atractiva propuesta, que combina saltos, disparos y mucha acción en unos escenarios 2D de aspecto retro. Por su parte, Mudd Blocks tampoco levanta el pie del acelerador y nos lleva a rápidos puzles de bloques de colores.



AZURE STRIKER GUNVOLT: STRIKER PACK

Precio 34,99€ **Compañía** Inti Creat. **Edad** +12

Tras demostrar su valía en 3DS, las dos entregas de Azure Striker GUNVOLT muestran su mejor en cara en Switch gracias a este pack. Con gráficos mejorados, y a unos flamantes 60 fps, la acción electrizante en 2D que nos propone sienta como un guante a la consola híbrida. Saltos, disparos, decenas de habilidades especiales, y una gran banda sonora, se unen para nuestro disfrute.







SPLASHER

Precio 14,99€ **Compañía** Plug in. **Edad** +7

Si sois amantes de los "speedrun" este juego os va a encantar. Ofrece saltos 2D en unos escenarios rebosantes de trampas, y con zonas pintadas de colores que otorgan distintos efectos (pegarse, rebotar, etc.). Superar sus fases a toda velocidad es un verdadero reto, así como vencer a los enemigos finales, para lo que tendremos que sacar a relucir nuestro ingenio.

BATTLE CHEF BRIGADE

Precio 19,99€ **Compañía** Cartoon Network **Edad** +7

¿Combates y clases de cocina? ¡Por qué no! Este es el divertido menú que nos ofrece este juego, cuyo desarrollo se divide en dos partes bien diferenciadas. Primero tenemos que combatir, en 2D, contra monstruos para, después, echarles a la cazuela para preparar recetas. En la cocina todo funciona a través de puzles de líneas de colores, pero siempre vamos contrarreloj, ¡por lo que el ritmo es alto!



BLEED 2

Precio 14,99€ **Compañía** Digerati **Edad** +12

Wyrn, una heroína con el pelo rosa, tiene una peligrosa misión: ¡defender el mundo de un malvado ejército invasor! Para hacerlo no se anda con tonterías, por lo que, desde el minuto uno, demuestra que es única disparando, esquivando balas ¡y hasta ralentizando el tiempo! Estas habilidades le vienen de perlas a la hora de superar siete niveles, en los que no soltamos el gatillo en ningún momento, y que se pueden jugar en compañía de un amigo en cooperativo. 25 enemigos finales, cuatro modos de dificultad a elegir, y varios modos extra, ponen la guinda a este intenso título de acción lateral.



GONNER

Precio 9,99€ **Compañía** Raw Fury **Edad** +7

Preparaos para un reto de los de verdad. La elevada dificultad de este juegos de acción en 2D es marca de la casa, pero también su minimalista apartado estético. Todos los niveles se generan de manera aleatoria y, en ellos, debemos ir de un punto a otro mientras disparamos a los enemigos (o saltamos sobre ellos) y superamos zonas de plataformas. Cuidado, ¡que engancha!



SINE MORA EX

Precio 29,99€ **Compañía** THQ Nordic **Edad** +16

En este espectacular matamarcianos en 2D no contamos con barra de vida. En su lugar, hay contador de tiempo que aumenta al eliminar enemigos y decrece si sufrimos daño. Esta peculiaridad, junto a un genial diseño de niveles, hace que las partidas sean realmente intensas, ya que no podemos evitar los enfrentamientos en ningún momento o nuestro tiempo se acabará.





NEUROVOIDER

Precio 13,99€
Compañía Plug In. **Edad** +7

Disparos en 360 grados de "doble palanca", protagonizados por robots, son la base de este juego. También cuenta con algunos elementos RPG y un modo cooperativo local para hasta cuatro jugadores. En él, la acción se intensifica hasta cotas altísimas, con la pantalla siempre llena de explosiones.

Conexión con Japon

Este país asiático es la cuna de los videojuegos. Ahí nació y tiene su sede Nintendo, y su cultura es fascinante. Como cada mes, aquí os traemos un bloque de llamativas noticias para acercaros un poco más a esta increíble cultura.



BSO de Breath of the Wild para coleccionistas

Aunque ha pasado un año desde el lanzamiento, la última gran aventura de Link sigue dejando a los jugadores con la boca abierta. Para conmemorar su estupenda banda sonora, el 25 de abril se lanzarán dos ediciones para coleccionistas del increíble "score". La más barata (por unos 40 euros) incluirá cinco discos con las 211 canciones del juego, incluidas las de los DLC, además de un librito con comentarios de los creadores. La más interesante será, cómo no, la edición limitada. Esta traerá el mismo contenido de base, al que además añadirá una caja especial (con un diseño que recordará a los bocetos del juego) y un "botón musical" con 15 canciones preinstaladas para llevar donde queramos. Por supuesto, será algo más cara, pero no demasiado, unos 55 € al cambio.





¡A comer rodeado de Pokémon!

Como sabemos, Japón es un país donde lo retro hace furor. Si el mes pasado os mostramos el bar secreto al que van los empleados de Nintendo, ahora traemos imágenes de Game Bar A-Button, un local en el que podemos tomar unos refrescos acompañados de un montón de consolas "viejunas", como **la GameCube de Panasonic** (la Panasonic Q) o las Game & Watch, y juegos muy antiguos. También hay un Pokémon Café en el que degustar platos típicos con una presentación inspirada en estas adorables criaturas. Hay desde hamburguesas hasta ramen, pasando por un simple té en una taza especial. ¡Da pena comérselo!



SHIN MEGAMI TENSEI POR PARTIDA DOBLE PARA 3DS

La saga Shin Megami Tensei es una de las más queridas por los amantes de los juegos de rol de corte japonés. La desarrolladora Atlus lo sabe y, por eso, acaba de lanzar Shin Megami Tensei IV & Final Double Hero Pack para 3DS. Tras este nombre kilométrico se esconden los dos últimos juegos de la franquicia, que no solo nos permiten disfrutar de un combate muy estratégico, sino también de una historia que logra atrapar de principio a fin y un apartado artístico para quitarse el sombrero. Se puede adquirir por 5.378 yenes (unos 40 €) y aún no se ha confirmado su lanzamiento en occidente. Ojalá haya suerte, porque realmente son dos auténticos juegazos.













EL GRAN LANZAMIENTO

Your Four Knight Princess Training Story

Acción a raudales con un toque de rol.

¿Estáis listos para meteros en este universo de magia y espada? Eso es lo que propone el nuevo juego de Nippon Ichi Software. El título nos pondrá en la piel del Caballero Instructor, un experto guerrero que es capaz de convertir en un habilidoso soldado a cualquier aspirante. Nuestra tarea es la de **visitar las cuatro islas del reino para entrenar a la princesa de cada región**. Cada una tiene una serie de objetos y características que podemos utilizar a nuestro favor, además de diferentes enemigos y una ambientación única. Hay que lograr que cada heredera al trono aprenda a manejar las armas con maestría, para que así sean capaces de liderar a sus ejércitos. Es una tarea complicada, ya que cada jugador puede personalizar al Caballero Instructor de diferentes formas, algo que tendrá trascendencia en el comportamiento de las princesas. Eso sí, da gusto recorrer las islas, ya que el apartado visual está realmente cuidado, lleno de color, y utiliza unas ilustraciones para ambientar unas escenas de conversación dibujadas con mucho gusto. De momento, NIS no ha dicho nada sobre su lanzamiento en occidente, habrá que esperar.



Lanzamiento en Japón: Ya disponible

BREVES

Un gran peluche, Switch vendiendo genial, y un Pikachu muy molón.



Pikachu ahora es un surfista

Naminori Pikachu (Pikachu surfista) será la nueva mascota de la liga japonesa de surf. Allí es un deporte muy querido, y el Pokémon estrella demostró en Ultra Sol y Ultra Luna que se le daba más que bien.



4 millones de Switch en Japón

Ha pasado poco más de un año desde que se lanzó Switch en todo el mundo... y en Japón también ha barrido. Esos 4 millones suponen superar en más de medio millón el registro de los seis años de Wii U.

¡Lapras gigante!



Los peluches gigantes despiertan pasiones en Japón. ¡Sobre todo los de Pokémon! Ahora podrán disfrutar de un peluche de Lapras... ¡casi a tamaño real! Mide 117 centímetros de alto y 115 de largo. Promete ser muy blandito, se pondrá a la venta en julio y costará 79.000 yenes, que vienen a ser... ¡600 €!

OTRAS NOTICIAS

El Joy-Con que cumplirá vuestros sueños

Los Joy-Con son geniales y tienen un montón de posibilidades, pero hay amantes de los juegos en dos dimensiones que echan en falta una cruceta al estilo de la del Mando Pro de Switch. Por eso, el fabricante Hori (que tiene otros periféricos y accesorios para la consola), lanzará un Joy-Con izquierdo con una cruceta "de verdad". Eso sí, lo que ganamos en comodidad para jugar a juegos como Celeste, Sonic Mania o Street Fighter, lo perdemos en funcionalidades. No contéis con la vibración HD, el giroscopio o poder separarlo de Switch para jugar en modo sobremesa. Aquí llegará en julio a 20 €.





amiibomania

Galería de los lectores

Tenemos la casa llena de amiibo, ¡y a veces cobran vida! Enviadnos sus divertidas poses, sus fotos artísticas, o simplemente vuestra colección, a **revistanintendo@gmail.com** ¡Hay premio!



Marcelino Blanco Vega y Juan Álvaro Blanco Vega

¡Menuda composición! Los hermanos Blanco Vega se han trabajado un espectacular pack de fotos de los Elegidos del gran The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Para cada personaje se han buscado un lugar que les encaje y, además, la propia estética de cada foto va mucho con ellos. A pesar de que, más incluso que de costumbre, hemos recibido muchísimas fotos (con mensajes preciosos), este combo se ha impuesto al resto. Gracias, ¡y a seguir participando!

Foto Ganadora ¡Felicidades! ¡Te llevas un amiibo!



José Galiana García

Estos amiibo jugones pertenecen a un gaditano de solo 9 años. Cada uno con un mando, ¡y todos con la revista!



Antonio Benítez

Este cara a cara es historia del mundo de los videojuegos. Antonio lo ha reflejado en una bonita foto de sus amiibo.

Sofía Feito

Animal Crossing da mucho juego. Todos los meses vemos a estos personajes en diferentes escenas, y esta ha sido la más chula de abril.





Ángel Muñoz: ¡Finalista!

Entre SNES y los amiibo distan varias generaciones de consolas. Si en los 90 nos dicen que íbamos a tener unas figuras tan perfectas, por tan poco precio, y que además iban a interactuar con los juegos... Gracias por la fotaza, Ángel.

Detective Pikachu se sale de la pantalla

El juego del mes no viene solo. Nada menos que un súper amiibo gigante ha salido a la venta al mismo tiempo... ¡y nos tiene a todos locos! ¡Es genial! El gesto, el diseño, el tamaño... y no hay nada de este gran Pikachu que no nos encante. Vamos a desgranar sus características, y ver para qué sirve dentro de su divertido juego.

Ya a la venta

Desde el pasado 23 de marzo, esta joyita está disponible en las principales tiendas. Bueno, ¡en las que aún no ha volado! Por supuesto, es más caro que los amiibo normales, cuesta 24,95 euros. ¡Ojo con la reventa abusiva!



Comparativa

Esta imagen ha dado para mucho en internet, ya que da la divertida impresión de ser un "Pikachu padre" que protege a su pequeño. La figura mide 13,6 cm y es la segunda más grande, solo superada por Mega Yoshi de Lana.





Su función en el juego

Es compatible con un total de 31 juegos, entre ediciones de Switch, 3DS y Wii U. En la mayoría sirve para recompensas menores que se podían obtener con otros amiibo, pero en su propio juego hace magia. Solo con él desbloquearemos todos los Momentos Pikachu (que ya hayamos visto en la partida) para verlos cuando queramos. ¡Una "peli" de más de tres horas!







¡El partido del año!

Wimbledon, Roland Garros, el Open de Australia... ¡y ahora Nintendo Switch! Esta temporada, el mejor tenis tendrá un nuevo torneo ¡y promete ser espectacular!



LOS TENISTAS







¡Tenis en estado puro! Mario se marcará un espectacular juego deportivo que mezclará un estilo de juego realista con multitud de golpes y acciones especiales. El resultado promete ser un auténtico pelotazo de diversión.

■ DEPORTIVO ■ NINTENDO ■ 1-4 JUGADORES ■ 22 DE JUNIO

La genial saga tenística de Mario se estrenará en Switch el próximo 22 de junio. ¡Y lo hará con un juego totalmente nuevo! ¿Aún no estáis botando de alegría? Pues esperad a leer este reportaje, en el que os contamos todo lo que sabemos acerca de esta joven promesa. Todavía no ha entrado en el circuito, y ya lo vemos como aspirante al número uno de una serie que, tras su estreno en Virtual Boy en 1995, alcanzó la gloria en 2000 gracias a un inolvidable título para Nintendo 64.

Los mejores del ránking

En todo torneo que se precie lo más importante son sus participantes, ¿verdad? ¡Pues Mario Tennis Aces irá sobrado! De momento, **15 personajes ya han confirmado su participación**. Todos serán viejos conocidos de los juegos de Mario y tendrán unas características bien diferenciadas. Así, mientras Yoshi o Toad serán muy rápidos, Bowser destacará por la potencia de su golpeo. Por su parte, "tenistas" como Toadette harán gala de una gran técnica, y otros, como el propio Mario, tendrán un estilo equilibrado. Esta gran variedad hará que sea muy fácil encontrar a un personaje acorde a una nuestra forma de jugar, ofensiva o defensiva, pero que siempre estará respaldada por una gran variedad de golpes. Para empezar, las técnicas básicas nos permitirán impactar bolas liftadas, planas, cortadas o profundos globos con gran facilidad. Insistir con estos golpes será fundamental para mover a los rivales por la pista y, de paso, llenar nuestra barra de energía. Este medidor dará un punto muy estratégico a los partidos, ya que de él dependerán las diferentes técnicas especiales. ¡Y os aseguramos que serán determinantes! Por ejemplo, con el golpe dirigido será posible apuntar al lugar exacto al que queremos lanzar una bola con gran potencia. En este caso, el rival podrá intentar bloquear el tiro devolviendo el golpe en el momento justo, y, si así lo desea, **usar la Velocidad Etérea para ralentizar el tiempo unos instantes**. Todas estas acciones consumirán energía, por lo que siempre deberemos gestionarla con cabeza. Y no será lo único a tener en cuenta, ya que fallar un bloqueo o recibir un temible Golpe Especial con la energía al máximo podrá hacer que nuestra raqueta se rompa, haciéndonos perder el partido si no tenemos una de repuesto. Por suerte, El ➲

MARIO
Después de su épico viaje a bordo de la Odyssey, Mario buscará desconectar en la pista de tenis. ¡No se pierde una!

PEACH
El tenis de Peach será muy técnico. No sabemos si alguna vez tomó clases, pero el caso es que pondrá la bola donde quiera sin esfuerzo.

LUIGI
Luigi será uno de los tenistas más equilibrados de todo el juego.

YOSHI
La velocidad será el punto fuerte de Yoshi. ¡Una máquina de devolver bolas!

ESTELA
Los tiros endiablados y los efectos no serán ningún secreto para Estela. ¡Mucho ojo con ella!

¡CÓMETE LA PISTA!

La intensidad de los partidos será elevadísima. Pero no os penséis que todo será intercambiar pelotazos sin ton ni son. Para salir victoriosos habrá que pensar bien cada golpe y aprovechar al máximo la efectividad de las habilidades especiales. ¡Estrategia pura!







Anticiparse a los tiros del rival será vital para contraatacar.



Los tiros especiales gastarán energía. ¡Tocará racionarla!



Romper la raqueta del rival será una táctica válida. ¡Qué fuerte!



LA ESTRATEGIA SERÁ CLAVE EN EL DESARROLLO DE LOS PARTIDOS.

Golpe Maestro, con el que saltaremos para alcanzar bolas lejanas, nos premiará con un buen empujón de energía extra. ¡Aún así habrá que andarse con ojo! Ah, y sois unos puristas del tenis, no os preocupéis, porque también existirá un modo realista que prescindirá de los golpes especiales.

¡Con modo Aventura!

Los encuentros se organizarán en retos amistosos y torneos de distinta clase. En todos podremos jugar con **hasta tres amigos en la misma consola** y, en el caso de los campeonatos online, también competiremos por recompensas exclusivas, como nuevos trajes o personajes. ¡Una pasada! Eso sí, para increíble, la pinta que tiene el modo Aventura (o historia) y que llegará a Mario Tennis Aces después de ausentarse de la saga desde el Mario Tennis Power Tour de Game Boy Advance. Todavía no podemos dar demasiados



detalles de la trama de este modo, ni tampoco desvelar la totalidad de su contenido, pero sí os confirmamos que incluirá un gran número de minijuegos, retos y hasta enfrentamientos contra enemigos finales. ¡Lo que dará de sí el tenis! En lo que respecta al plano técnico, **Mario Tennis Aces lucirá de forma espectacular**, como podéis comprobar en las pantallas. Además, el juego aprovechará al máximo todas las posibilidades de Switch, como el modo portátil o la gran precisión de los Joy-Con. Utilizando uno de ellos activaremos el modo Swing, con el que **podremos jugar moviendo el brazo al más puro estilo Wii Sports**. Por supuesto, este tipo de control será opcional, pero parece que funcionará a la perfección y será capaz de ofrecer momentos muy divertidos. Lo mejor es que queda muy poco para que podamos comprobarlo, ya que antes del lanzamiento del juego, el 22 de junio, contaremos con un torneo online de preestreno. Aún no tiene fecha definitiva, pero nuestro consejo es que vayáis practicando el revés y las voleas, porque, este año, la temporada tenística promete ser la más exigente en mucho tiempo.



El modo Swing nos invitará a usar el Joy-Con como si fuera una raqueta.

¡Y CON MODO AVENTURA!

Salir de la pista en Mario Tennis Aces será toda una experiencia. En en el nuevo modo Aventura, Mario y sus compañeros reinventarán el tenis para ofrecernos un amplio número de pruebas de distinto tipo. Superarlas tendrá su miga, con lo que la diversión estará más que asegurada.



¡MIRA EL MAPA!

Como en los Super Mario clásicos, nos desplazaremos entre los retos a través de un efectivo mapa. ¡Tendrá muchas sorpresas!



LAS PRUEBAS

Los minijuegos a superar pondrán a prueba nuestra habilidad con la raqueta. La precisión y los reflejos serán fundamentales.



JEFES FINALES

Los enemigos de final de nivel no podían faltar. Para vencerles habrá que buscar su punto débil y... ¡fundirlos a pelotazos!



MUCHA VARIEDAD

La diversidad de pruebas y escenarios será muy alta. Además, en cada ambiente encontraremos unos peligros diferentes. ¡No valdrá relajarse!

¡3DS es insaciable!

Siete años y 70 millones de consolas vendidas respaldan a una gran consola que, en 2 o 3 dimensiones, sigue fascinándonos. Su catálogo es impresionante... y encima no para de crecer.

Luigi's Mansion

■ NINTENDO ■ AVENTURA ■ 2018

GameCube fue una consola maravillosa, pero que no gozó de grandes ventas en sus 6 años en tiendas. Es por eso que, primero Wii y ahora 3DS, han ido remasterizando sus grandes juegos para que su genialidad llegue a un público mayor. De entre todos ellos, Luigi's Mansion fue el particular título de lanzamiento en aquel 2002. Una apuesta arriesgada que fue ganando fans con el tiempo. Tanto, que hace ya 5 años que la portátil recibió una exitosa secuela. Más de 5 millones de jugadores disfrutaron un título también alabado por la crítica mundial, de modo que ya iba siendo hora de recuperar la joya original, y trasladarla con mejoras a la doble pantalla. ¿Preparados para los sustos?

LUIGI
El hermanísimo por excelencia de los videojuegos tuvo (¡al fin!) el papel protagonista que siempre se lleva el bueno de Mario.

Aspirando a todo

¡Mario ha desaparecido! Como gran metáfora de la realidad (todos esperábamos un Mario de salida en GameCube), el juego se basa en la desaparición de la estrella de Nintendo. Todo ha ocurrido en una extraña mansión encantada en la que Luigi, no sin temblar a cada paso, se ha atrevido a entrar para dar con su hermano. A nuestro lado volveremos a





Los fantasmas tienen, por supuesto, una estética muy desenfadada en esta saga. Pero ojo, nos acecharán en cada esquina y, sobre todo en 3D, ¡llegarán a asustar!

tener al Profesor E. Gad, que se comunicará con nosotros en todo momento gracias a **una Game Boy "Horror" que tendrá mucha más presencia y utilidad que antes**, ya que... ¡estará siempre en la pantalla táctil! Desde ahí veremos el mapa por plantas, el recuento de fantasmas y mucha más información. Por supuesto, no faltará nuestra mítica arma contra los espectros, la aspiradora Poltergust 300. Como si de la peli de Los Cazafantasmas se tratase, Luigi absorberá a los habitantes de la casa, pero no sin antes haberlos cegado con su linterna. Todo esto mientras cruzamos nada menos que **55 habitaciones diferentes**, en una travesía de pesadilla, que estará llena de sorpresas, misterios por resolver, muchos sustos, e infinidad de fantasmas. Todo obra del maestro Shigeru Miyamoto, que es la garantía de calidad que tuvo el original, y que sin duda tendrá esta reedición tan especial que nos llega este mismo año.

El recorrido por la mansión volverá a ser largo y lleno de secretos.

Puesta al día de infarto

Además del comentado uso de la pantalla inferior para mapas e info, la adaptación a 3DS contará con un buen pack de mejoras. Y ojo, que estábamos acostumbrados a grandes "remakes" de juegos de N64, pero darle un lavado de cara a todo un juegazo de GameCube es algo tremendo. Ya juguemos en las 2DS o las 3DS, el apartado gráfico va a ser una maravilla, con efectos de luces que nos van a dejar impresionados. Además, en cuanto al manejo, hará uso del giroscopio de la consola, así que el control por movimientos (aún inexistente en su día) entrará en juego para, entre otras cosas, enfrentarnos a unos jefes de ultratumba que protagonizarán el **nuevo modo Tiempo contra jefes**. Pero Luigi no volverá solo, así que echemos un ojo al resto de titulazos.

WarioWare Gold

■ NINTENDO ■ MINIJUEGOS ■ 27 DE JULIO

El universo Nintendo está lleno de personajes particulares... pero Wario se lleva la palma. Este alter ego de Mario protagoniza una (muy buena) saga de plataformas, y podemos controlarlo en Mario Kart o Super Smash Bros., pero también es popular por la saga WarioWare. En ella, decenas de microjuegos, a cual más absurdo, ponen a prueba nuestro sentido del ridículo.

De bolsillo... pero enorme

Este desembarco de Wario en 3DS no solo supondrá la vuelta de la saga tras 8 años de sequía, sino que estaremos ante el título más grande hasta la fecha. **Vendrán incluidos nada menos que 300 microjuegos**. Eso sí, cuando decimos "micro", nos ajustamos totalmente a lo que son. Para los que no los hayáis probado aún, los juegos de los WarioWare son auténticas locuras que van, desde hacer saltarnos a una salchicha con ruedas, hasta meter un dedo en una nariz, pasando por hacer sentadillas, o cubrir a un perrito de la lluvia. Todo siempre en apenas unos segundos... y que tiene mucha más gracia si compartimos la experiencia, claro está. Para esta edición, que llegará en pleno verano, tendremos una recopilación de pruebas clásicas unidas a muchas novedades. En ellas **se exprimirán las posibilidades de 3DS**, en la que la pantalla táctil, los sensores de movimiento y el micrófono darán mucho juego. ¡La que se va a armar!

WARIO

Este repelente y descarado antihéroe nació en 1992, en el Super Mario Land 2: 6 Golden Coins de Game Boy. Desde entonces, es un clásico de la casa.



Personajes estrafalarios ambientan el modo historia, que servirá para ir practicando.

Juegos clásicos, como Super Mario Bros., protagonizan algunas de las pruebas. Habrá que hacer una acción y listo.

El estilo visual será muy variado, pero siempre sencillo para entender rápido lo que haya que hacer.

3DS ES TODO POSIBILIDADES

El Gold del título estará más que justificado. Pronto tendremos, no solo más juegos que nunca, sino también con más opciones jugables. Tanto es así, que rivalizará con el divertidísimo WarioWare: Smooth Moves de Wii. Las 300 pruebas sacarán lo mejor del micrófono, las dos pantallas... ¡y el giroscopio! Nos la vamos a pasar moviendo la 3DS.



La pantalla táctil tendrá mucha importancia. ¿Cómo si no podríamos depilar a este señor?



Ballon Fight, que en septiembre llegará a Switch, será la base de otro de los microjuegos. Explota los globos rápido y... ¡a seguir!



Dillon's Dead-Heat Breakers

■ NINTENDO ■ ACCIÓN-ESTRATEGIA ■ 25 DE MAYO

La acción en tiempo real se mezclará con la estrategia clásica de los juegos Tower Defense, en los que debemos ir plantando torres para que protejan (en este caso) pueblos.

Es hora de hacer equipo con el gran Dillon, el Relámpago Bermejo. ¡Y lo haremos en primera persona! Bueno, casi, con nuestro Mii, que vuelve a la carga tras el tronchante Miitopia. Además, para ir acorde con nuestro nuevo amigo, será una versión animalizada. ¿Preparados para la acción? ¡Pues a nuestros puestos!

La mejor defensa

De base, está claro que estaremos ante un "Tower Defense" en el que la "torre" serán los pueblos. Tendremos que montar una buena defensa para que las hordas de monstruos lo tengan bien complicado, e improvisar estrategias en tiempo real a medida que transcurra la batalla. Pero esta aventura vendrá con muchos matices. Para empezar, **la acción no será automática**, así que, además de dirigir la estrategia, tendremos que "ensuciarnos" en el campo de batalla. Pero también tendrá gran peso la historia que, con protagonismo de los Mii de nuestra consola, nos llevará a hacer alianzas con otros grupos. La guerra comienza el mes que viene.

ESTE Mii ES UNA FIERA

Cada partida será única, gracias sobre todo a que los artilleros y el coprotagonista serán los Mii de nuestras consolas. Para empezar, elegiremos nuestro Mii... ¡y se transformará en animal! Este será el que combata codo con codo con Dillon, mientras los Mii de nuestros amigos y familiares dispararán desde las torres e interactuarán como miembros del equipo durante la historia.

Controlaremos a los personajes en batallas generalmente rápidas. Pero también tendremos que lidiar con súper jefazos duros de roer.

Captain Toad Treasure Tracker

■ NINTENDO ■ AVENTURA-PUZLE ■ 13 DE JULIO

La gran aventura del simpático Captain Toad se expandirá en breve. Tras su divertidísimo estreno en Wii U en 2015, pronto tocará renovar la aventura en 3DS y Switch. La versión "grande" se esperaba, e incluirá opciones táctiles para cambiar a gusto la perspectiva, niveles de Super Mario Odyssey, y multijugador. El anuncio de la versión de 3DS es... ¡todo un bombazo!

Un jardín de pantalla doble

En esta ocasión hablamos nada menos que de un port de Wii U que, a juzgar por las primeras imágenes, no tendrá mucho que envidiar a las versiones "grandes" de la aventura. El apartado técnico recordará a Super Mario 3D Land, que ya nos pareció prodigioso en su día. En parte lo fue por un genial efecto tridimensional, que será uno de los puntos fuertes de este nuevo título. Al ser un juego en el que la perspectiva es tan importante, **es normal que se haya potenciado la sensación de profundidad**. Pero no penséis que será la única función exclusiva de la edición portátil. Gracias a la doble pantalla, **nuevas interacciones táctiles entrarán en juego**. Por ejemplo, cuando tengamos que girar elementos, lo haremos en la inferior mientras contemplamos el resultado en la superior. Los fans del juego original seguro que podrán imaginarse mil opciones más... que os iremos contando en los próximos números. ⬢



Mario & Luigi: Viaje al centro de Bowser + Las peripecias de Bowsy

■ NINTENDO ■ RPG ■ 2019



Tras la reedición de Superstar Saga, Mario & Luigi volverán a la carga con el famoso título de DS de 2009, a punto para su décimo aniversario el año que viene. Una vez más, no solo contaremos con el juego original dotado de mejor apartado técnico y compatibilidad con amiibo, sino que **vendrá con historia nueva**: las peripecias de Bowsy. Esta vez estaremos ante un juego pensado de origen para dos pantallas, de modo que encajará aún mejor. La cura para la redonditis estará de nuevo en nuestras manos... y en el estómago de Bowser. ⬢



TAMBIÉN EN SWITCH

Compartir lanzamientos está siendo común en estas dos consolas, sobre todo, claro está, si hablamos de títulos independientes de la eShop. En este caso tenemos entre manos un gran juego de Nintendo que, tras pasar por Wii U (¡3DS se atreve con todo!) llegará a los dos sistemas actuales... y no será el único. Un mes antes pasará lo mismo con el título que tenéis debajo: Sushi Striker: The Way of the Sushido. Esto demuestra que a 3DS le queda aún mucho tiempo compartiendo vida con Switch.

La pantalla táctil se usará para muchas acciones, dando nuevas opciones jugables al título.

Controlaremos a Bowser en la pantalla superior. El villano tomará un papel protagonista que le va genial. Pero ojo, que seguirá siendo "maloso".

Sushi Striker: The Way of Sushido

■ NINTENDO ■ ACCIÓN-PUZLE ■ 8 DE JUNIO

Lo único tan japonés como los videojuegos es el sushi. ¡Pues los tendremos juntos! Este título de 3DS (y Switch) mezclará el puzle táctil y la batalla de... ¿platos? Pues sí. Tendremos que **combinar y devorar platos de sushi para hacernos con más proyectiles**. Todo con el trasfondo de un modo historia 100% anime cómico, un mapa lleno de casillas, y divertidas relaciones entre personajes. ●





Las tripas de Bowser volverán a ambientar la aventura principal. El humor clásico de la saga toma un cariz más... gástrico en esta historia.



En manos de la redacción

¡Ya llega la fecha! La enésima revolución de Nintendo está a punto de llegar, y desde la revista os traemos nuestras impresiones en grupo.

Pasa a cada cierto tiempo que, en el mundo de los videojuegos, algo llega que sacude sus cimientos. No es que pensemos que, a partir de ahora, los juegos vayan hacerse todos con cartón, pero sí que es un salto de los que marcan época.

La llave mágica

Pero la verdadera revolución llevaba más de un año con nosotros. Hablamos de unos mandos, los Joy-Con, que aún apenas habían empezado a mostrar su verdadero potencial. Ellos, sobre todo el derecho, son la clave tecnológica que posibilita toda la magia. Toy-Con tras Toy-Con, al montarlos, jugar con ellos, y pasar luego a la etapa de descubrimiento, nos han recordado algo: que la tecnología en este sector está al servicio del entretenimiento, pero que también puede servir para fomentar la imaginación. Y es que montar un "juguete" de los prediseñados es divertidísimo, pero no tanto como lo que viene después. Y no hablamos de jugar, sino de inventar. Entre ellos **se pueden combinar para dar lugar a infinidad de posibilidades**, y además podemos crear nuestros propios Toy-Con desde el Taller. ¿Preparado para liberar al ingeniero que llevas dentro?

Ver para creer

Estamos ante la llegada a las tiendas, así que este mes os hemos preparado algo especial. Varios de las redactores (y parte de la familia) hemos ido a probar Labo en conjunto y en privado. Lo pasamos genial, intercambiamos impresiones, y os traemos nuestras conclusiones. Para el mes que viene, seguro que ya seréis vosotros quienes nos habréis enviado mil y una fotos.

El Workshop de Nintendo España

Está claro que Labo hay que experimentarlo para entenderlo del todo y, si es en familia, mejor aún. Por eso Nintendo ha organizado "workshops" en las principales ciudades a lo largo y ancho del planeta. En Madrid fue desde el pasado 8 de marzo, en la Escuela Técnica Superior de Ingeniería y Diseño Industrial de Madrid. Fue una experiencia alucinante y todos lo pasaron genial.



Los padres trataban de hacerse con "los mandos", pero los chavales lo pillaban todo aún más rápido.



El antenauta, por ser el más sencillo, fue el Toy-Con que montamos. Los demás se pudieron probar a fondo.



¡A Jugar! Una vez montados y personalizados, era hora de jugar con ellos. Las luchas fueron geniales.

¡Ya mismo en tiendas!



- KIT VARIADO
- 27 DE ABRIL
- 64,95€

Antenauta, caña, casa, moto y piano. Cinco Toy-Con cargados de juegos, que harán las delicias de toda la familia.



- KIT ROBOT
- 27 DE ABRIL
- 74,95€

El más espectacular viene por separado. No es de extrañar, con más de 4 horas de montaje y tantísimas "piezas".



- KIT PERSONALIZACIÓN
- 27 DE ABRIL
- 9,95€

Se pueden pintar con rotuladores normales, pero con este kit de pegatinas, cintas y moldes, pues mucho mejor.



Una experiencia completa

Cuantas más horas paso con Nintendo Labo, más seguro estoy de que me habría encantado vivirlo de niño, con mis padres y hermanos. Tanto el montaje, como el picarse con juegos como la pesca o la moto, se disfrutan mucho más en grupo. Además, son tan sencillos de jugar, que hasta imagino a mi padre echando el rato con ellos. No hace falta entender de videojuegos, hace falta sentarse sin prisas a disfrutar. Montamos nuestro Toy-Con paso a paso, lo pintamos para hacerlo único, y lo jugamos con una sencillez mayor aún que la del mítico Wii Sports. Es sentarte al piano a tocar. Es ponerte frente a la casa a, simplemente, ver lo que hace el "bichejo" con cada cosa que le enganchamos. Encima aprendemos el funcionamiento y (aquí viene lo mejor para mí) nos dan las herramientas para crear. El Taller Toy-Con es más que la guinda, es una aplicación de ensueño para poner Switch frente a nuestra imaginación. En todos estos años, nunca había visto un lanzamiento tan completo. Siendo un juego, es mucho más, y nos implica tanto, que rompe con la pasividad dándonos alas. **Luis Galán.**



Más que un videojuego

Separar los cartones es siempre el primer paso. Los videotutoriales son una maravilla.

¡Cuántos secretos! Hay menús "escondidos" que un montón de nuevas posibilidades.

Cuando uno va a la tienda a comprar "un juego de Switch", desde luego lo normal no es salir con semejante caja. ¡Y estarás deseando llegar a casa a empezar a sacar cartones! Para todos los que hemos disfrutado tanto de los juegos de mesa, el tente, o todas esas experiencias en las que el prepararlo todo es ya una diversión... Labo es una pasada. Pero ver a los más jóvenes con él demuestra que está hecho para todas las edades, y todos podemos disfrutar de su pack de procesos. Incluidos los juegos, ¡que claro que tiene! Más sencillos o complejos, Labo también es un conjunto de minijuegos.



Verlo andar es increíble. Si nos queda un poco desequilibrado, se arregla desde la pantalla.



La calidad es sorprendente. Todo es cartón, pero se ve estudiado al milímetro. ¡Todo encaja!

Una carrera de éxito

Probablemente, el de la moto sea el Toy-Con más "clásico", con un control que tenemos desde siempre, y un estilo que también nos resulta muy familiar: carreras con atajos, turbos, rebufo, caballitos... Hay tres niveles de dificultad, y records para picarnos. Pero, claro, luego viene lo mejor. El Joy-Con derecho puede convertir cualquier objeto que enfoque en un circuito. ¡Y luego jugamos en él! Lo más increíble es saber que el manillar gira... gracias a gomillas elásticas.



La herramienta de creación de circuitos es una pasada, y además, como todo, resulta sencilla de usar.





Haciéndolos nuestros

Ya nos estamos frotando las manos con lo que nos vais a enviar. Sin duda, nuestro correo (y todo internet) va a estar pronto plagado de Toy-Con personalizados al máximo. Y es que, en el fondo, ¡son cartones! Hay que tener cuidado con no obstaculizar ningún mecanismo pero, por lo demás, los únicos límites los marcará la imaginación de cada uno. Por aquí ya nos hemos visto invirtiendo mucho más tiempo decorando que montando. Para probar sin miedo, vendrán dos antenautas, en el resto, si cambiamos de opinión, pues pintamos encima o usamos pegatinas. Rotuladores, témperas, acuarelas, hilos, purpurina... ¡usa lo que quieras!



Desde lo más básico, todo sirve para dar vida a los Toy-Con. El Kit de personalización es una buena ayuda.



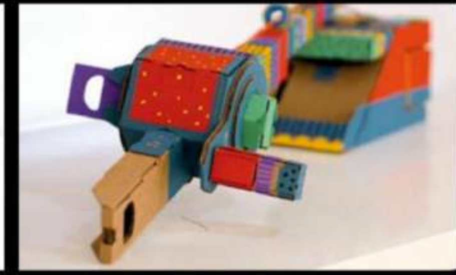
Todo detalle cuenta, y seguro que la criaturita que vive en la casa nos agradecerá que se la decoremos.



Nuestro equipo montó rápidos ejemplos para seguir probándolo todo. Luego los pusimos a pelear. ¡Empate!



Los personalizados de Nintendo son realmente buenos, y nos dan ideas sobre qué podemos hacer.



La pintura coge más fuerza que la tinta sobre el color cartón. Con paciencia, haremos obras de arte.



No obstaculizar el funcionamiento será la única norma. Luego ya, la moto que sea como la sueñas.

Infinitas posibilidades

En lo que voy a invertir horas sin remedio es el Taller Toy-Con. La interfaz es sencillísima, y las opciones (ya de inicio), tremendas. Todo se basa en instrucciones y condiciones. Por ejemplo, quiero que vibre el Joy-Con izquierdo si presiono R en el derecho. Si ese Joy-Con está con el monigote, el personaje puede caerse, por lo que puedo elegir que, cuando caiga, suene un grito. Pero también que solo vibre si la cámara "le está apuntando" (a través de una pegatina blanca). A gran escala, con varios Joy-Con, ¡podemos crear un "láser tag"!



Las planchas incluidas son, además, unos buenos moldes por si nos animamos a hacer "repuestos".



Los ejemplos del Taller Toy-Con que se van publicando son una pasada. En este, la pantalla lleva la pelota de un lado a otro, y hay que agitar el Joy-Con en el momento oportuno para devolverla.

Ecosistema TOY-CON

El Kit Varios es maravilloso. Nada menos que 5 Toy-Con que son geniales por separado... ¡pero que además se unen! No es que vayamos a hacer un transformer con ellos, sino que tienen funciones complementarias.



Cualquier pez es posible. Solo hay que escanear la forma que queramos, ponerle un ojo y... ¡a pescarlo!

La más sencilla es escanear formas desde el piano para crear peces... pero pronto veréis que hay muchas más. Sobre todo dentro del Taller, que es donde tenemos abiertos los comandos para, por ejemplo, manejar el coche del antenauta con el manillar de la moto. ¡Una pasada!

Viaje de vuelta a la infancia

Curiosidad es lo que sentía por Labo cuando se anunció el pasado enero. Tenía claro el concepto y quería jugar, pero sabía (o pensaba) que era algo que no estaba hecho para mí, sino para otro público. Por eso, cuando asistimos al showroom de Nintendo para probarlo, fui con la mente abierta y buscando pasármelo bien... pero sintiendo que no era su público objetivo. Me equivocaba. La mayor sorpresa que me llevé tras toda la tarde jugando, es que Labo no está hecho para nadie en particular, sino para todos en general. Con cada nuevo Toy-Con alucinaba un poquito más. Quería saber qué era capaz de hacer, pero también cómo funcionaba tan bien. La guinda fue el Taller, ya que es el que nos permitirá hacer lo que queramos. Ahora sé que es algo para "mi yo" de 7 años, pero también para el de 27. **Alejandro Alcolea.**

Vive la realidad virtual

Es increíble lo que se puede conseguir con un Joy-Con en el casco y otro a la espalda que lee nuestros movimientos. Con el Kit de Robot nos transformamos en un "mecha" que, a su vez, se puede convertir en un tanque futurista. Probamos el modo en el que podemos destruir la ciudad y, una vez te acostumbras a los movimientos, controlar a este gigante mecánico es pan comido.



Para transformarnos en tanque, tenemos que agacharnos. Así, el juego cambia por completo.



Si bajamos el visor del casco, pasamos a controlar el robot en primera persona. ¡La inmersión es total!



Los Joy-Con reproducen nuestros movimientos de forma muy fiel. Sorprende lo versátiles que son.

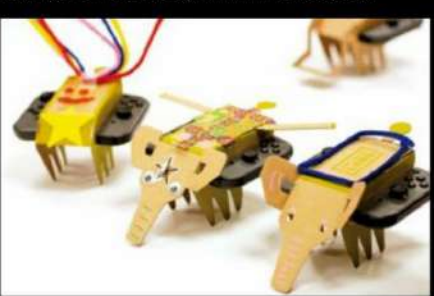
Los primeros pasos

Antes de jugar con un Toy-Con, debemos montarlo. El Antenauta es el más sencillo y la introducción ideal a lo que significa Nintendo Labo, tanto por el proceso de montaje como por el propio juego con nuestra creación. Una vez tenemos todo sobre la mesa (la plancha de cartón y las instrucciones en la pantalla de Switch), tardamos unos diez minutos en tener lista nuestra "criatura". ¡Ojo! Se tarda poco en montarlo, pero luego estuvimos una hora jugando con él. Y es que, experimentar con los diferentes modos de vibración para conducir al Toy-Con es divertidísimo. Claro está, lo primero que hicimos fue luchar con nuestros "tanques-elefante" y esto nos descubrió una nueva manera de disfrutar en modo multijugador local. Fue la primera sorpresa.

El control es muy sencillo y la estabilidad del Antenauta sorprende. El ajuste de los Joy-Con es firme y no se llevan golpes al caer.



La vibración es clave para moverlo y podemos modificar la frecuencia para variar la velocidad.



Personalizar los Toy-Con es una de las claves de la experiencia. ¿Alguien dijo batalla de elefantes?



Juega con la casa de tus sueños

De entre todos los Toy-Con con los que pude experimentar, el que más llamó mi atención fue el de la casa. Al ponerle las manos encima es cuando algo se activó en mi cerebro y me dije "esto es mucho más que un videojuego o un juguete". La casa es el hogar de una simpática criatura que nos permite disfrutar de diferentes mini-juegos. Además de la propia estructura, donde colocamos el Joy-Con derecho y la Switch, contamos con cuatro bloques. Son unos mecanismos que insertamos en los diferentes huecos de las paredes y que nos permiten jugar como si fuera un videojuego tradicional... pero con "mandos" muy diferentes. Por ejemplo, si colocamos la manivela y el botón, uno de los posibles juegos es el salto a la comba. La criatura salta cuando pulsamos el botón y la cuerda se mueve al ritmo de la manivela. ¡Pero hay muchos más! Además, algo que me encanta es que no te dicen cómo jugar, debes descubrirlo tú. Y eso es fantástico hoy día.





Experimentar es clave con la casa. Es muy divertido cambiar los mecanismos a ver qué pasa.



Los mini-juegos son muy variados y nos animan a descubrir formas diferentes de interactuar.



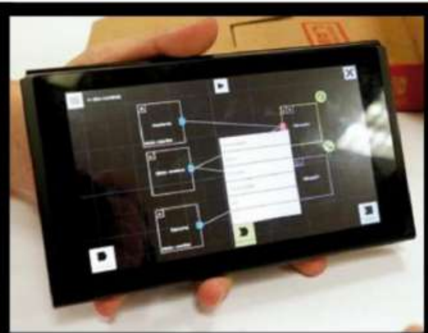
Se puede cambiar de bloque sin necesidad de salir al menú. Así, la criatura salta de juego en juego sin esperas.

Divertido de principio a... ¿fin?

¿Es posible que un juego sea infinito? Los videojuegos tienen un principio y un final, pero Labo va mucho más allá. Montar el Toy-Con lleva un tiempo y también podemos jugar con el, pero lo mejor es cuando buscamos nuevas formas de divertirnos con las herramientas pone a nuestra disposición. ¿Queréis hacer un juego de indios y vaqueros con vuestros Toy-Con? Podéis hacerlo con un sencillísimo modo de programación, el Taller. Y ese es solo un ejemplo. Además, hay Toy-Con, como el piano, que nos permitirán echar a volar el ingenio para crear algo nuevo.



Con el Toy-Con del piano tenemos ante nosotros un completo, pero accesible, editor de melodías.



El Taller nos permite usar la imaginación para crear nuevas formas de jugar con nuestra Switch.

La excelencia de lo simple



El sensor infrarrojo del Joy-Con derecho es el encargado de hacer magia con los diferentes Toy-Con.

Los responsables de 1-2-Switch son los que están detrás de Labo, y han vuelto a demostrar que saben sacarle jugo a la consola y a los sensores de los Joy-Con. La vibración HD es fundamental, así como el giroscopio y la cámara del Joy-Con derecho. Es la que "lee" unas pegatinas reflectantes que van dentro de cada Toy-Con. Labo es, sin duda, el juguete del futuro.



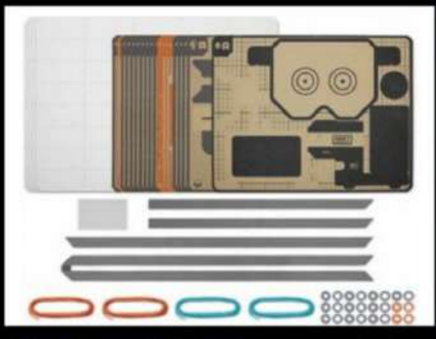
El único límite: tu imaginación



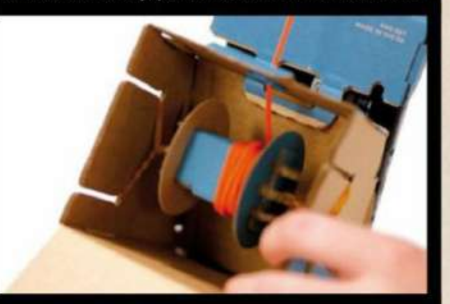
Tras 18 años trabajando en el sector de los videojuegos, hay ya muy pocas cosas que logren sorprenderme. ¡Y Labo me ha dejado sin palabras! La última "locura" de Nintendo esconde en su interior mucho más de lo que aparenta a simple vista. No se trata solo de periféricos de cartón con los que interactuar (de forma divertidísima) con algunos juegos. Labo es, a mi juicio, la herramienta con mayor potencial creativo que he visto en mucho tiempo. Sus posibilidades son tan grandes que el único límite lo va marcar nuestra imaginación. Las interacciones entre los Toy-Con, con las que, por ejemplo, escaneamos recortes de cartón en el piano para convertirlos en peces "vivos" en el juego de pesca, son una pasada. Pero lo que ya me parece de otro planeta es el Taller. Es sencillamente brillante lo fácil que resulta programar cientos de acciones en la pantalla de Switch para, después, ver su reacción en el "mundo real". No puedo esperar a ver lo que la comunidad va a ser capaz de crear con él, con Toy-Con personalizados y juegos que, literalmente, traspasen la pantalla. ¡Arranca la era Labo! **David Alonso.**

Puro ingenio

La ingeniería que esconde cada Toy-Con en su interior es alucinante. Todas sus piezas están pensadas al milímetro para realizar acciones que aprovechen la tecnología de los Joy-Con, como su cámara o la vibración HD. Cuando todo trabaja en conjunto, el resultado es impresionante.



El cartón es el "esqueleto" de todos los Joy-Con. Su calidad es alta y, por tanto, también su resistencia.



Las cuerdas elásticas sirven para crear tensión entre elementos, como en la caña de pescar.

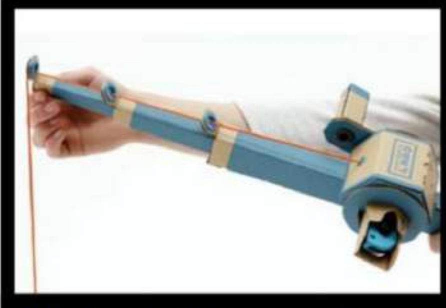


Los contrapesos, también de cartón, o las pegatinas reflectantes, son otros de los materiales.

¡Jugando es la caña!



Uno de los Toy-Con que más triunfó entre los jóvenes que nos acompañaron a nuestra prueba de Labo fue la caña de pescar. Y no nos extraña. Gracias a su robusta construcción, y a un perfecto reparto de pesos, la sensación que tenemos al empuñarla es de lo más realista. Pero lo mejor viene cuando iniciamos el juego. En ese momento los Joy-Con se ponen en marcha para crear una experiencia plenamente intuitiva y que no requiere de aprendizaje. La vibración HD recrea a la perfección los giros de la manivela del carrete, si nos movemos hacia los lados o variamos la altura de la caña, el sedal reacciona de forma muy creíble en la pantalla. Es como pescar de verdad, ¡pero sin que nos piquen los mosquitos!



El tamaño de la caña es considerable. Pero su diseño le permite adaptarse a grandes y pequeños.



Los movimientos de la caña se trasladan con total fidelidad a la pantalla. ¡Ha picado uno!

Dando la nota

Este juego está integramente traducido al castellano.

La cámara infrarroja de los Joy-Con detecta las pegatinas reflectantes... ¡y así surge la música!

El piano es uno de los Toy-Con más laboriosos de montar. ¡Pero os aseguramos que merecerá la pena el esfuerzo! Con él no solo podemos tocar cualquier canción que se nos ocurra, sino que sus opciones van mucho más allá. Con tan solo cambiar los "tornillos" de cartón que incluye, variamos el sonido de las notas. Si queremos crear piezas musicales complejas, en el estudio es posible pregrabar varias melodías para, después, superponerlas todas. ¡Pero hay más! Introduciendo en escáner láminas de cartón, troqueladas por nosotros mismos, creamos patrones de notas o añadimos percusión. ¡Parece magia!

Hay ayudas en pantalla que nos facilitan la tarea a la hora de tocar. ¡Nuestro primer paso para ser maestros!

Entrando al Taller

El Taller es, sin duda, una de las partes más sorprendentes de Labo. Vendrá incluido en todos los juegos compatibles y nos permitirá crear interacciones personalizadas. Todo se "programa" desde la pantalla táctil, en la que debemos enlazar decenas de nodos de entrada, intermedios y de salida. A través de ellos establecemos condiciones que hacen a Switch emitir sonidos o a los Joy-Con realizar acciones (vibrar, activar la cámara...). Vamos a ver un ejemplo de cómo enlazar dos Toy-Con con el taller.



Primero elegimos los nodos de giro de Joy-Con y de reacción a un indicador, como por ejemplo una luz.



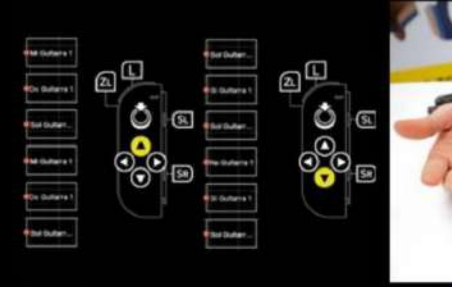
Asociamos que, al rotar un Joy-Con, vibren otros dos, y que Switch emita un grito si detectan una luz fuerte.



Manejar el antenauta desde el manillar de la moto es posible. ¡Con grito garantizado si "mira" a la luz!

Crea tu instrumento

Las opciones del taller no se limitan a interactuar entre los kits "de serie". La clave es que demos vida a nuestras propias ideas, primero "programando" en Switch y, después, fabricando Toy-Con personalizados. ¿Qué os parecería crear una guitarra exclusiva? ¡Con Labo es posible! Y aquí os mostramos lo fácil que será.



Situar las notas en la pantalla táctil, a través de los nodos, es el primer paso..



Poner gomas elásticas en la pantalla es genial para las cuerdas. ¡Suenan al rasgarlas!



Idear una guitarra, con cartón u otro material, es optativo. ¡Pero mola muchísimo!

Switch es el hogar de los juegos indie

Programar para Switch es muy sencillo, las posibilidades que ofrece son únicas y los juegos indies venden más que en cualquier otro sistema. Por eso, los estudios independientes se vuelcan con ella... ¡y mirad lo que llega!



Bad North

PLAUSIBLE CONCEPT ■ ESTRATEGIA ■ VERANO

Pronto llegará la hora de tomar la responsabilidad de defender nuestra tierra de los invasores vikingos. Dominaremos un archipiélago de islas que se generan aleatoriamente en cada partida, y tendremos que pensar las mejores estrategias para, en tiempo real, ir derrotando a las continuas hordas de enemigos... Con el aliciente de que los personajes caídos se perderán.



Banner Saga 3

STOIC ■ ESTRATEGIA ■ VERANO

El destino de los vikingos estará pronto en nuestras manos. Hace cuatro años que tres amigos rompieron moldes con un increíble juego de estrategia, con pinta de anime, e historia viva según la partida. Pronto llegarán también el 1 y el 2.



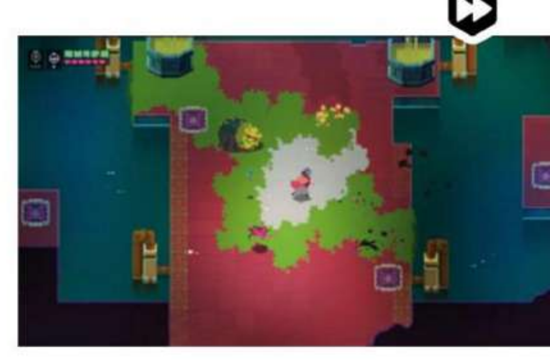
Bomb Chicken

NITROME LTD ■ PLATAFORMAS ■ JUNIO

Esta gallina gordinflona se la pasará poniendo... ¡bombas! Servirán para atacar, hacer barreras o descubrir caminos. Un arma perfecta y sencilla para movernos por un plataformas arcade de corte clásico. Lucirá genial gracias a unos gráficos que, aunque pixelados, mostrarán un colorido fantástico y unas animaciones geniales. El humor será permanente, y no faltarán la exploración ni los "bosses" de final de fase.







Fantasy Strike

■ SIRLIN GAMES ■ LUCHA ■ VERANO

Este revolucionario título de lucha prescindirá de las clásicas secuencias de movimientos y botones. En lugar de eso, tendrá un botón para cada poder, y simplificará los combos para que todo sea más accesible. Sus creadores prometen nada menos que llevarnos a la esencia de la lucha, y tendrá novedosas estrategias de combate, además de unos gráficos geniales.

Garage

■ TINYBUILD ■ ACCIÓN ■ 10 DE MAYO

Despertamos en el maletero de un coche y... ¡ha habido un holocausto zombi! La estética del juego estará basada en los clásicos del cine de serie B, incluso viéndose como si de una vieja cinta de VHS se tratase. En cuanto al desarrollo, promete supervivencia, acción, y muchísimos zombis y monstruos, todo visto desde las alturas, y apuntando con el stick derecho.

Hyper Light Drifter

■ ABYLIGHT STUDIOS ■ RPG ■ VERANO

Otra joya del "pixel-art" que confirma su salida para Switch (y gracias a una compañía española). Al estilo de los Zelda clásicos, esta aventura nos llevará a explorar un sinfín de personajes y mundos sacados de la mente de Alex Preston. Tendremos un juego de rol bien difícil, con acción en tiempo real, que contará con una genial banda sonora, obra de Rich Vreeland.

Just Shapes & Beats

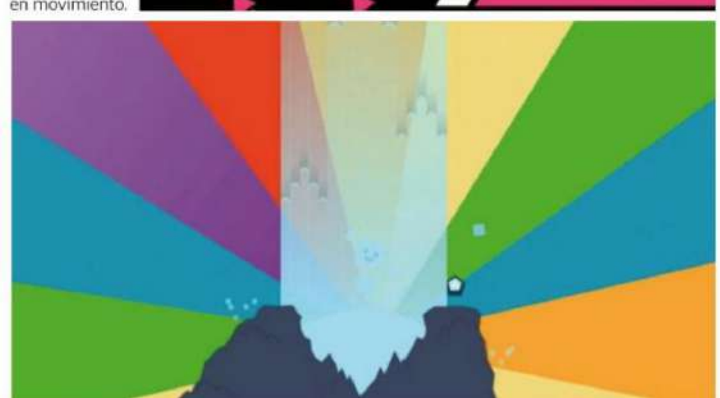


■ BERZERK STUDIO ■ RÍTMICO ■ 31 DE MAYO

Hasta cuatro jugadores podrán unirse, en local u online, en caóticas partidas cooperativas cargadas de música. El nombre es muy claro, y realmente tratará de formas y ritmos, creados por más de una veintena de artistas internacionales. El recorrido nos invitará a descubrir los más disparatados escenarios en un desquiciante modo historia en el que todo se moverá según lo que suene. También lucharemos con mega enemigos que, para la ocasión, estarán compuestos por formas geométricas. Un espectáculo de luz y sonido que tendrá modo creación.



El diseño será a base de simples formas en movimiento.



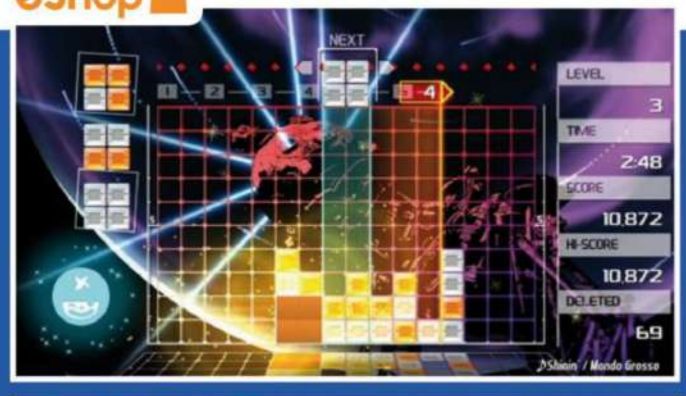




Light Fall

■ BISHOP ■ PLATAFORMAS ■ PRIMAVERA

El renacer de los plataformas de desarrollo lateral es un hecho. Gracias sobre todo a la escena independiente, están tan de moda como en la época de los 16 bits, y Light Fall pinta como otra interesante vuelta de tuerca. Nuestra misión será salvar el enorme mundo de Numbra, cargado de bellas imágenes en contraluz. Sin embargo, al contrario de lo habitual, las plataformas las crearemos nosotros en tiempo real, gracias al Shadow Core: saltaremos a la nada, y ahí lanzaremos nuestra caja mágica para impulsarnos. La historia tendrá un narrador de curioso humor cambiante, y además vendrá con modo Speedrun.





Lumines remastered

■ ENHANCE ■ PUZLE ■ MAYO

La popular saga de puzles de Tetsuya Mizuguchi llegará al fin a Nintendo, y lo hará con una espectacular remasterización del título original de 2005. Lejos de ser un clon de Tetris, este puzle de bloques será un espectáculo de luces y sonido. El objetivo será hacer combos de cuatro piezas en forma de cuadrado, pero estas no liberarán su espacio al momento, sino que tendremos que esperar a que la columna láser (siempre en movimiento) les pase por encima. Vendrá con vibración HD y multijugador local. ¡Vaya piques nos esperan!

Maldita Castilla

■ ABYLIGHT STUDIOS ■ ARCADE ■ 2018

El viaje "consolero" por nuestras leyendas tiene nueva parada. Tras su exitosa llegada a 3DS, el gran homenaje patrio a las recreativas de acción plataformera de los 80 (Rygar, Ghost'n Goblins, Rastan...) está de camino a Switch. Una vez más, recorreremos el Reino de Castilla controlando al valeroso Don Ramiro. La música del gran Gryzor87 volverá a ambientar nuestra cruzada por 8 geniales niveles, en los que nos enfrentaremos a 19 jefazos en busca de cuatro finales diferentes.



Don Ramiro recorrerá Castilla en Nintendo Switch. Lucirá genial en la pantalla y podremos verlo al estilo de una tele "de tubo", o ponerle una marquesina arcade alrededor de la imagen.



Mark of the Ninja Remastered

■ KLEI ENT ■ PLATAFORMAS ■ OTOÑO

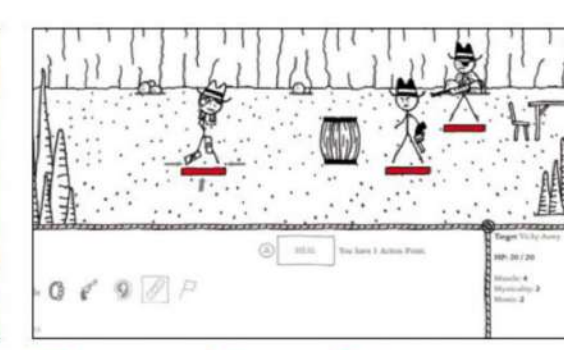
Esta aventura, de clásica perspectiva lateral, nos pondrá en la piel de un brutal ninja que basará sus habilidades en un absoluto sigilo. Se trata de un clásico moderno, ya que conquistó crítica y público en otros sistemas hace 6 años. Llegará a Switch con nuevos modos, más historia y un lavado de cara HD de los buenos.



Pode

■ HENCHMAN & GOON ■ PUZLE ■ MAYO

Una pequeña roca ayuda a una estrella caída a volver a casa. Bajo esta bonita premisa se desarrollará una aventura que, plagada de puzles, sacará todo su potencial en modo cooperativo. Por supuesto, bastarán dos Joy-Con para disfrutar en compañía un hermoso recorrido por el folklore noruego, en el que valores como la amistad y el amor serán protagonistas. El mágico monte Fjellheim nos espera.



West of Loathing

■ ASYMMETRIC ■ RPG ■ PRIMAVERA

Difícilmente podríamos imaginar una forma más disparatada de vivir el salvaje oeste. Este juego de rol en blanco y negro, a base de monigotes, será una comedia constante, llena de guiños al cine de "indios y vaqueros", con combates por turnos (si queremos), mundo abierto y coleccionables.









Reigns: Kings & Queens

■ NERIAL ■ CARTAS ■ PRIMAVERA

Tras acumular seguidores en su paso por PC y móviles en los últimos dos años, Reigns y Reigns: Her Majesty (toda la saga hasta la fecha) se unificarán en un único título para Switch. Todo se basará en tomar decisiones como monarcas. Y estrenará cooperativo.

Super Chariot

■ MICROÏDS ■ PLATAFORMAS ■ 10 MAYO

Este divertido y colorido plataformas ya nos enamoró en Wii U en 2015. Su mecánica es sencilla: arrastrar con nosotros un carro de dos grandes ruedas y doble cuerda. A partir de ahí, surgen infinidad de situaciones, especialmente divertidas de resolver si jugamos acompañados. Para la ocasión llegará con 25 niveles, que, en teoría, darán para más de 60 horas.

Super Hydorah

■ ABYLIGHT STUDIOS ■ NAVES ■ 2018

¡Otro juego español! Tras el éxito de Maldita Castilla EX, Locomalito (Juan Antonio Becerra), se puso manos a la obra para ampliar su homenaje a los arcades de naves. Repetirá tributo gráfico a los 16 bits, y asombrará por su extenso contenido: 21 niveles, 35 jefazos, más de 100 clases de enemigos, más de 60 temas musicales... ¡Lo queremos jugar ya!

The Messenger

■ SABOTAGE STUDIO ■ AVENTURA ■ VERANO

Mezclando con éxito estética de NES y Super Nintendo, esta mágica aventura tratará de cautivarnos con un desarrollo al estilo de los Metroid y Castlevania. Unos demonios han infestado la tierra de un joven ninja que emprende una cruzada para salvar a su clan... y su mundo. Tanta épica no estará exenta de humor, en un juego que promete muchísima rejugabilidad.





De los 8 a los 16 bits. El recorrido de nuestro héroe le llevará a moverse entre dos generaciones de consolas, al tiempo que cambiarán sus habilidades.

El mundo de Pool Panic será enorme y estará lleno de parajes variopintos. Todo con un genial estilo de dibujos.

Pool Panic

■ REKIM ■ AVENTURA ■ 2018

La apuesta más disparatada de la temporada será este juego de... ¿billar? ¡Lo es! Al menos si tenemos en cuenta que el objetivo será meter las ocho bolas en los agujeros, golpeando a la bola blanca con el clásico palo. A partir de ahí, todo será un desmadre de estilo "cartoon" que nos llevará por selvas, festivales de música, minas, granjas... Más de 100 niveles en total, en los que cada bola tendrá vida propia... O no, que habrá bola zombi. Además, contará con multijugador para cuatro a la vez (cada uno con un Joy-Con) y mucha personalización.





NINTENDO 3DS



3

Género **Aventura**
Compañía **Creatures**
Jugadores **1**
Precio **39,99 €**
Idioma **Español (textos)**
Tamaño **14073 bloques**



Argumento
Harry Goodman, un prestigioso detective, ha desaparecido misteriosamente. Su hijo Tim está dispuesto a encontrarlo, y para ello cuenta con la ayuda más inusual: ¡Un Pikachu con dotes de deducción!

Detective Pikachu

Nueva faceta del Pokémon más carismático.

Hace poco más de dos años, los jugadores nipones recibían en la eShop esta aventura tan singular. En ella, el Pokémon roedor por antonomasia rompía con lo establecido, dejando de lado los combates y las medallas en favor de la lupa y la gorra de detective. Por fin llega la investigación a nuestro territorio, y lo hace por todo lo alto: con una edición física, un amiibo gigante y una trama que se extiende más del triple que en la versión original.

Un detective poco usual

Tim Goodman es un joven universitario que tiene las cosas muy claras. Harry Goodman, su padre, ha desaparecido en un misterioso accidente y Tim está decidido a averiguar su paradero. Para ello viaja a Ryme City, la ciudad donde Harry trabajaba en una agencia de detectives. Allí se encuentra de manera inesperada con el antiguo compañero de trabajo de su padre... **¡un Pikachu que habla!** Y no solo habla, sino que además cuenta con unas brillantes dotes de deducción, una gran predilección por los misterios sin resolver, y una personalidad que no deja a nadie indiferente. Pero ha perdido la memoria y no recuerda nada de lo que sucedió en el accidente ni de cómo era su vida antes de él. Dos cabezas investigan mejor que una, así que el peculiar dúo decide unir fuerzas y conocimientos para llegar hasta el fondo del asunto. No es el único misterio que tratarán de resolver juntos, ya que en **Ryme City, donde Pokémon y humanos conviven en paz y armonía**, se están dando numerosos casos de Pokémon que montan en cólera y arremeten contra todo lo que ven. A partir de aquí la historia se cuenta sola, y es que a cada minuto que jugamos estamos recibiendo información que nos ayuda a atar cabos y


Tim y Pikachu forman un gran equipo que se complementa a la perfección. No tardan en estrechar lazos.



Pikachu no duda en echarse flores cada vez que tiene la ocasión. Y razón no le falta, ¡sus deducciones siempre dan en el clavo!


Nos toca inspeccionar al milímetro los diferentes escenarios en busca de las pruebas.

En busca de pruebas

Cada escenario que nos encontramos es una mina de información escondida. Debemos escudriñar nuestro entorno a fondo para hacernos con toda.



EL ENTORNO en sí también nos puede proveer de mucha información. Debemos investigar cada rincón que parezca sospechoso.

LOS POKÉMON son una fuente de información tremenda. Tenemos que ponernos en manos de Pikachu para que nos cuenten todo lo que saben.

MIKE

Es el director de la Agencia de Detectives Baker, donde trabajaban Pikachu y el padre de Tim. Al principio se preocupa mucho, pero apoya a Tim en su investigación.

ANOTAR TODAS LAS PRUEBAS, POR PEQUEÑAS QUE SEAN, ES CRUCIAL PARA RESOLVER LOS CASOS.

desvelar un poquito más la trama. A esto contribuyen, además, las espectaculares cinemáticas, que nos narran antes y después de cada caso los acontecimientos más trascendentales.

De pista en pista

Está claro que la historia es la piedra angular sobre la que se desarrolla el juego. Desde el momento en el que comenzamos la aventura, nuestro objetivo es obtener información con la que poder resolver el caso que tengamos entre manos. Para ello, hemos de examinar meticulosamente los escenarios en los que nos encontramos, **interrogando a toda persona... y a todo Pokémon**, pues Pikachu puede comunicarse con ellos sin problemas y traducirnos la conversación. Gracias a esta habilidad podemos obtener información clave, ya que los Pokémon ven, escuchan y sienten cosas que pasan desapercibidas a los humanos. Como buenos detectives, también tenemos que



Se están dando casos de Pokémon que rompen en cólera sin razón aparente, arrasando con todo a su paso. Es nuestro deber investigar el porqué.



No todos los Pokémon están dispuestos a colaborar. Algunos nos lo ponen muy difícil si queremos que nos den información, pero siempre hallamos un modo de convencerles.









Un amiibo a lo grande

Al mismo tiempo que la aventura, ha llegado a las tiendas el gigantesco amiibo de nuestro compañero. Si no contamos el Mega Yoshi, que era de lana y medía 28 cm, este es el más grande hasta la fecha, con un nivel de detalle altísimo. Sirve para desbloquear los "Momentos Pikachu" que no hayamos coleccionado durante la partida. Eso sí, nos va a costar encontrarle hueco en la estantería...



Mide 13,6 centímetros, casi el doble que los amiibo convencionales. ¡Qué pasada!

buscar pistas que nos guíen, poco a poco, mientras desentrañamos los misterios. En ocasiones, es necesario haber encontrado una pista para desbloquear nuevas opciones de diálogo con los sujetos, así que mejor estar siempre con mil ojos puestos en el entorno. Todas las pruebas y testimonios que recopilemos se almacenan en nuestro Expediente, donde los podemos consultar cómodamente si olvidamos algún detalle. Además, en las Pesquisas podemos ver el progreso de nuestra investigación, el objetivo actual, y ordenar nuestras ideas. Cuando hemos reunido suficientes datos, Pikachu nos avisa de que es la **hora de abrir las Pesquisas y elaborar conclusiones**. Consiste en resolver un simpático puzle en el que usamos la información para dar respuesta a las incógnitas planteadas. Resulta entretenido, pero casi nunca supone un gran desafío. Una vez que lo hayamos resuelto, ¡la trama continúa! En seguida sucede un nuevo acontecimiento que da pie a más incógnitas sin resolver. Los primeros casos son muy sencillos y sirven como introducción a las mecánicas del juego, como averiguar el paradero del colgante que un Aipom travieso ha robado. No obstante, a medida que avanzamos, las cosas se complican, y cada vez tenemos que investigar más a fondo para poder esclarecer las incógnitas. Así, nunca dejamos de recabar información y elaborar conclusiones. En ocasiones se hace repetitivo, pero es difícil darse cuenta de ello mientras nos dejamos llevar por la profundidad de la historia, que arranca despacio pero rápidamente coge ritmo y nos engancha hasta el final.

TIM GOODMAN

Es el otro protagonista de esta aventura. A simple vista, parece un joven tímido e introvertido, pero tiene las cosas claras y tarda muy poco en hacerse querer por todo el mundo.

Con la voz cantante

El aspecto más característico de esta entrega es, sin duda, lo desarrollada y detallada que está personalidad de Pikachu. Si nuestro Pokémon favorito ya brillaba por su carisma y personalidad, en esta entrega es absolutamente genial. Eso sí, su inocencia y amabilidad habituales se han quedado a un lado. Este **Pikachu es mandón, gruñón y poco humilde... aunque igual de entrañable que siempre**. Es imposible no coger cariño a su actitud despreocupada y su humor sencillo, que dan para un montón de situaciones cómicas y buenos momentos. No es raro que, a mitad de una importante deducción, llame nuestra atención para enseñarnos un "Momento





Entender a los Pokémon corresponde a Pikachu, y, a su vez, sólo Tim puede oír lo que dice Pikachu. Entre los dos son geniales resolviendo los casos de la aventura.



Emilia y Meiko son dos simpáticas periodistas que trabajan para la GNN, la cadena de televisión más exitosa. Contamos con su ayuda varias veces a lo largo de la historia.



LA EXPLORACIÓN ocurre siempre en la pantalla de arriba, despejada de cualquier elemento que pueda distraernos.

EN EL EXPEDIENTE se almacena toda la información que vayamos obteniendo. De un vistazo rápido vemos prueba o testimonio.



PIKACHU NOS ANIMA a solucionar los puzles. Si nos quedamos atascados, siempre está dispuesto a ayudarnos a resolverlos.

PARA RESOLVER los puzles tenemos que colocar las piezas en su sitio. Si nos equivocamos, no pasa nada, empezamos de nuevo.

INTERROGAR A TODOS LOS SUJETOS, POKÉMON O HUMANOS, NOS PROPORCIONA INFORMACIÓN IMPRESCINDIBLE.

Pikachu": pequeños clips humorísticos en los que interactúa con su entorno o con otros Pokémon. Su ronca voz resulta extraña al principio, pero encaja al dedillo con la nueva personalidad de nuestro amigo. Tim, por su parte, tiene un gran sentido de la justicia y es más apacible, así que complementa a Pikachu en un perfecto tándem "detectivesco".

Aventura para todos

El juego está diseñado para todos los públicos, en el sentido más amplio de la expresión. Aunque, en general, avanzar en la historia no resulta muy complicado, Pikachu está siempre dispuesto a echarnos una pata. Si no sabemos qué hacer, solo tenemos que pulsar el icono con forma de bombilla en la pantalla táctil y nuestro compañero dará un breve repaso a la información y nos indicará con gusto el siguiente paso a seguir. Además, equivocarse al deducir no tiene penalización, así que podemos probar sin miedo nuestras teorías.





Momentos de acción

A lo largo de nuestra aventura tienen lugar situaciones puntuales en las que es necesario que reaccionemos con rapidez, como lanzar a Pikachu por los aires o esquivar el ataque de un Pokémon salvaje. Para salir bien parados, tenemos que pulsar los botones que aparezcan en pantalla en el momento preciso. El desenlace de la escena que estamos presenciando depende de lo bien que lo hagamos, aunque por lo general las consecuencias son menores. Por ejemplo, es posible que Pikachu nos felicite por nuestros buenos reflejos o que se burle de nosotros por haberla fastidiado.



Presionar el botón A muy pronto o demasiado tarde nos hace fallar.



Los Momentos Pikachu son escenas cómicas recurrentes en las que Pikachu se desenvuelve en el entorno. En ocasiones se echa flores, otras veces trata de bromear con Tim, y a veces interactúa con otros Pokémon. Aunque no siempre sale bien parado...

MIMIKYU

Este introvertido Pokémon solo quiere que los demás le hagan caso. Pikachu también quiere ser el centro de la atención, así que no es de extrañar que estos dos no se lleven muy bien.

Además, si no somos capaces de encontrar una solución, o simplemente queremos centrarnos en disfrutar de la narrativa, podemos decidir saltar el puzle en cuestión. Y, si nos perdemos en un diálogo, tampoco hay de qué preocuparse, ya que todas las conversaciones se almacenan para que podamos consultarlas si lo llegásemos a necesitar. Tanta ayuda puede resultar pesada, pero es totalmente opcional y, gracias a ella, los jugadores más inexpertos también pueden disfrutar al máximo de la aventura. A esto se suma la efectividad de los menús, que organizan la información de manera sencilla para que nunca nos perdamos entre tantos datos. Además del Expediente y las Pesquisas, tenemos a nuestra disposición un mapa en el que automáticamente anotamos las todas pistas que vamos encontrando. De este modo, es muy difícil que nos quedemos atascados, así que nada nos impide sumergirnos por completo en esta divertida y larga historia.

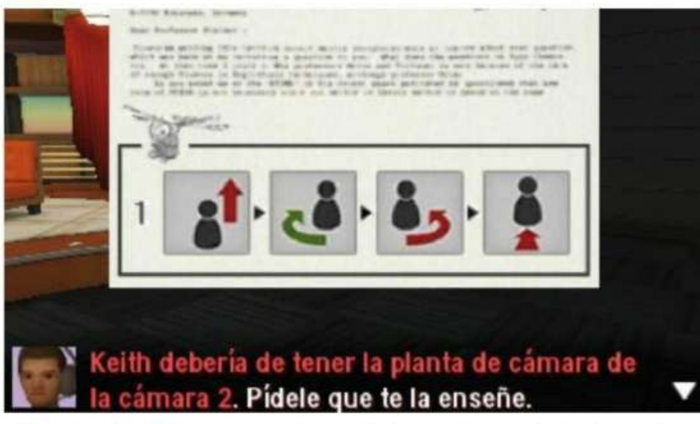
Más allá de los combates

Esta peculiar entrega nos permite experimentar el mundo Pokémon como nunca antes lo habíamos hecho. Aquí, lejos de tener entrenadores compitiendo por llegar a ser el mejor, vemos cómo Pokémon y humanos conviven felizmente, siempre ayudándose los unos a los otros. Tanto es así, ¡que algunos Pokémon hasta se han buscado un trabajo! Cada uno tiene su propia personalidad y preocupaciones, y de ellas depende que estén más o menos dispuestos a colaborar con nosotros. A esta experiencia contribuye el brillante apartado gráfico, que **parece sacado de una película de animación**. Su estética desenfadada y los tonos coloridos van completamente a juego con esta aventura tan carismática. Tampoco se queda atrás una





Mewtwo acecha desde la lejanía, observando con calma las aventuras de Pikachu y Tim. Nadie sabe qué trama, pero se dice que este Pokémon alberga un enorme poder.



Para resolver los casos, tenemos que solucionar con frecuencia pequeños acertijos. No son difíciles, pero necesitamos haber recopilado previamente la información necesaria.



Pikachu adora el café, justo como el padre de Tim. Se nota que han trabajado mucho tiempo juntos.



Los vídeos grabados por Meiko pueden revelar detalles ocultos. Mejor echarles un ojo siempre que se pueda.



Pablo y Ludicolo son los camareros a cargo del Hi-Hat café. Sienta bien parar entre investigaciones a relajarnos un rato.



Brad McMaster es un detective que tiene los humos muy subidos. Lleva a su Manectric allá a donde vaya.



MOMENTOS DE HUMOR Y TENSIÓN TIENEN LUGAR A LO LARGO DE TODA LA AVENTURA, CREANDO UNA ATMÓSFERA FANTÁSTICA.

banda sonora que, aunque no incluye ninguna melodía especialmente pegadiza, ayuda a crear una atmósfera de investigación y suspense que está presente a lo largo de toda la historia. Además, la localización al castellano es excelente, así que preparaos para montones de juegos de palabras que consiguen sacarnos más de una sonrisa. **La pena es que las voces están en inglés**, aunque el doblaje es tan bueno que casi nos resultan cortas las **más de tres horas de cinemáticas** a lo largo del juego. Sin duda, es una aventura para relajarnos y disfrutar durante 15 horas de una trama que se pone más interesante a cada momento que jugamos. Esto se debe, en parte, al genial equipo que forman Pikachu y Tim. No es de extrañar que se encuentre en producción una adaptación cinematográfica de las hazañas de este dúo, y quién sabe si hasta se convertirá en saga con más entregas. Pikachu deja claro que está dispuesto a reinventarse, y lo hace en 3DS, una consola que demuestra, una y otra vez, que aún le quedan muchísimas horas de juego en sus circuitos.

Puntuaciones

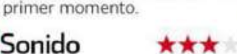
Valoraciones

Gráficos ★★★★
A rebosar de color. Parecen de una peli de animación.



Diversión ★★★
La historia engancha casi desde el primer momento.

Sonido ★★★
Melodías pausadas que nos sumergen en la investigación.



Duración ★★
La aventura no es muy larga y no ofrece rejugabilidad.

La profunda trama. El carisma de Pikachu. Ver el mundo Pokémon de otro modo.

Podría durar algo más. A veces se hace un poco repetitivo. No ofrece apenas desafío.

Nuestra opinión

Un pintoresco dúo de humor y acción

Pikachu y Tim forman un gran equipo en una aventura que, aunque no nos pone a prueba, consigue atraparnos por completo. Derrochan carisma y nos dejan con ganas de más.

Te gustará...

Menos que... / Más que...



Pokémon Ultrasol y Pokémon Ultraluna — Profesor Layton vs. Phoenix Wright

Total

80





Disparar a las chicas es nuestro cometido principal. Cada una tiene un punto débil concreto (cabeza, pecho, caderas y piernas). Si acertamos, las liberamos al instante.



Las conversaciones ofrecen, a menudo, diferentes opciones de respuesta. Nuestras decisiones influyen en algunos aspectos de la historia y en las relaciones con las chicas.











Género **Shooter**
Compañía **PQube**
Jugadores **1**
Precio **49,99 €**
Idioma **Inglés/Japonés**
Tamaño **3,31 GB**

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★
Sonido	★★
Duración	★

Valoración

Es una propuesta de lo más llamativa pero, por su estilo, solo gustará a los fans de la rama más sensual del anime japonés.

Total 67

Gal*Gun 2

Repartiendo amor... ¡A tiros!

La serie Gal*Gun arrastra a una legión de fans en Japón. Y, ahora, llega a Europa con la intención de demostrar que su propuesta, muy enfocada al público nipón, también tiene cabida entre los jugadores occidentales. ¡Vamos a comprobar si lo consigue!

Disparos muy picantes

La acción principal discurre en una academia. Allí encarnamos a un estudiante con una peculiar misión: **¡liberar a decenas de estudiantes poseídas!** Frenar su pasional avance es cuestión de puntería, que afinamos con nuestra amorosa pistola, la Pheromone Shot. Así, el juego propone una sucesión de escenarios estáticos, con puntos de teletransporte, en los que hay que acertar a hordas de chicas y de mini demonios (también los podemos absorber). Jugamos en primera persona y podemos hacer zoom para mejorar la precisión... ¡y para ver de cerca a las señoritas! Y es que **todo el juego tiene un tono muy "picante"**, lo que incluye conversaciones repletas de doble sentido e, incluso, la posibilidad de ligar con algunas de las chicas. Que la elegida nos dé coba depende de unos sencillos diálogos en japonés (con subtítulos en inglés) en los que, a veces, podemos elegir respuestas o hacer regalos. Esta llamativa **mezcla de shooter con elementos de "simulador de citas"** (género de éxito en Japón) resulta curiosa. Lo malo es que, a la hora de jugar, todo es muy limitado y repetitivo, por lo que, al final, lo único divertido de avanzar es conocer a nuevas chicas, y que no esté traducido no ayuda



A esta habitación vamos cada noche. Es nuestro centro de operaciones... ¡y el lugar en el que intentamos ligar con Chiru, la vecina!.







El ritmo es frenético. En cada ronda solo tenemos 18 segundos para unir piezas y armarnos. Después, toca disparar con todo a los enemigos. ¡No hay lugar para el respiro!



Los gráficos destacan por la originalidad de sus diseños. Todo tiene un tono alocado y, en ocasiones, algo esperpéntico. Lo malo es que los escenarios y enemigos se repiten mucho.





Nintendo eShop





Género **Puzle**
Compañía **Necrosoft**
Jugadores **1**
Precio **12,99 €**
Idioma **Inglés**
Tamaño **1 GB**

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★
Sonido	★★
Duración	★

Valoración

Su propuesta divierte durante las primeras partidas, pero pronto se hace demasiado monótona. Aún así, mola para partidas esporádicas.

Total
68

Gunhouse

Los rompecabezas pasan al ataque.

Los puzles de unir elementos de colores son un clásico en el mundo de los videojuegos. Por eso Necrosoft Games, los creadores de Gunhouse, quieren dar una vuelta de tuerca a la fórmula añadiendo elementos de "Tower Defense". ¿Les habrá salido bien la jugada?

Junta y dispara

La mecánica es muy sencilla: el muro del edificio que tenemos que proteger es, en realidad, un tablero dividido en tres pisos y 18 "casillas". Nuestro objetivo es, **en rondas de 18 segundos, desplazar las casillas para unir un mínimo de cuatro piezas idénticas** que van cayendo sin cesar. Al conseguirlo, decidimos si situar esta fusión a la izquierda (para instalar un arma) o a la derecha (para cargar un ataque especial). Una vez preparadas nuestras defensas, y transcurrido el tiempo estipulado, decidimos qué armamento activar para acabar con las oleadas de enemigos que nos atacan... ¡y vuelta a empezar! Así hasta que acabamos con todas las amenazas y superamos el nivel. La parte estratégica viene dada por el color de las piezas, que determinan su tipo de ataque. Algunas nos proporcionan cañones de fuego, otras disparos láser, hay ataques especiales con bolas de nieve... Además, unir el máximo número de piezas, así como hacer que su tipo coincida con el señalado en cada ocasión, incrementa su poder destructivo. Esta mecánica funciona muy bien en los primeros niveles del juego, en los que descubrimos una fórmula de lo más adictiva. Lo malo es que **Gunhouse ofrece muy poca variedad** y se nota muy pronto. Vale que podemos conseguir más piezas con distintos ataques, pero, al final, todo se vuelve muy repetitivo. Con todo, es original y entretiene, sobre todo si sois amantes de este tipo de puzles. Muestra su mejor cara en modo portátil y en partidas esporádicas, es decir, que es el típico juego que mola tener en la consola para esos ratos muertos en los que solo tenemos tiempo para una partida en el bus.



EL DATO
Hay titanes de todos los tipos y tamaños. ¡274 especies únicas! Además, abatirlos a todos tiene premio.





Género **Acción**
Compañía **Koei Tecmo**
Jugadores **1-8**
Precio **69,99 €**
Idioma **Español**
Tamaño **13,3 GB**



Argumento
Los despiadados titanes amenazan con devorar a la humanidad, y solo los mejores soldados pueden evitarlo. Nuestro deber será enfrentarnos a ellos mientras descubrimos los secretos que esconden estas gigantescas criaturas.

Attack on Titan 2

Los colosos más temibles irrumpen en Switch.

Koei Tecmo, estudio experto en desarrollar juegos de acción frenética (como Hyrule Warriors), ha sido el encargado de adaptar a videojuego **la serie de animación más brutal del momento**. Los titanes han llegado y, con ellos, una aventura épica y muy fiel a la serie original.

Combates por todo lo alto

Encarnamos a un joven soldado (creado por nosotros) que se alista en el cuerpo de exploración para proteger a la humanidad de los feroces titanes. Junto a Eren, Mikasa y el resto de protagonistas vivimos los acontecimientos de la serie. Por lo tanto, nos enfrentamos al terror en épicos combates, ayudándonos del Equipo de Maniobras Tridimensionales. Se trata de un artefacto que cuenta con cuerdas y propulsores para desplazarnos rápidamente por el entorno... mientras dure el gas, claro. Es aquí donde el juego nos da total libertad, ya que **podemos movernos a nuestras anchas por los enormes campos de batalla**, tanto por tierra como en el aire, luchando contra los gigantescos enemigos. Para derrotarlos, tenemos que anclar nuestro equipo en su espalda, impulsarnos, y asestarles un golpe devastador en la nuca. Posicionarse bien no es nada sencillo, y menos aún si el titán está en movimiento y tratando de devorarnos. Eso sí, verlo caer es tan satisfactorio que solo queremos ir a por el siguiente. Además, el combate cuenta con un montón de mecánicas que lo dotan de profundidad: podemos atacar primero las extremidades del coloso para inmovilizarlo, ayudarnos de objetos y de nuestros compañeros, cumplir misiones secundarias para obtener más suministros, y hasta



Colección de titanes

Si logramos inmovilizar a un titán y lanzarle la Red de Constricción, lo habremos capturado y podremos llevarlo al Centro de Investigación. Allí nos dan materiales y habilidades, dependiendo de lo grande y raro que sea. Además, hay un archivo donde se almacena la colección de titanes que hemos capturado hasta el momento.





Cuidar nuestra relación con los demás nos proporciona habilidades y mejoras en combate. Tenemos que fijarnos en su personalidad y saber escoger el diálogo adecuado.



Nuestros compañeros nos apoyan cuando los llamemos en la batalla. Cada uno tiene sus propias habilidades, así que hay que escoger bien a quién llevamos a la expedición.



NUESTROS ALIADOS también están en peligro ante los enemigos. Debemos ayudarles. ¡Que se los quieren comer!

LA NUCA es el punto débil de los titanes. El daño que les causamos depende de la velocidad y el ángulo del ataque.

Acción por doquier

Multitud de cosas suceden a la vez en el campo de batalla. Hay que estar pendientes de enemigos, aliados, suministros de gas... La humanidad depende de ello.

Humano a la vista

Si permanecemos en el ángulo de visión de un titán durante mucho tiempo entrará en cólera. Nos perseguirá con poderosos ataques, arrasando con todo a su paso. Además, aumentarán su fuerza, resistencia y velocidad, así que lo mejor será tratar de esquivarlos y ponernos a cubierto hasta que nos pierda la pista.





Aprovechar el terreno es clave para escondernos y volver a la ofensiva.

LA HISTORIA CUBRE LA PRIMERA TEMPORADA Y PARTE DE LA SEGUNDA.

usar todo tipo de artillería. Merece la pena esforzarnos en hacerlo bien, porque así obtendremos, al finalizar la batalla, experiencia y muchos materiales, útiles al volver al campamento.

La vida del soldado

El juego innova con una genial forma de integrarnos en su universo. Y es que, aunque combatir termine resultando algo repetitivo, entre misiones disfrutamos del día a día en la guarnición militar. Podemos mejorar a nuestro personaje **desarrollando nuevas armas y equipamiento**, pero también forjar lazos con otros personajes... aunque de forma bastante simple. También realizamos investigaciones sobre los titanes y hasta vivimos historias alternativas a la serie. Además, contamos con **varios modos multijugador**, cooperativos y competitivos, que varían entre 2 y 8 jugadores, ya sea online o en local, donde hará falta una consola por cada jugador. Muchas opciones para un título muy pensado para fans de la serie.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Muy fieles a la estética de la serie. Se ven genial en Switch.

Diversión ★★★
Derribar titanes es brutal, y la vida cotidiana engancha.

Sonido ★★
Las melodías siguen la tónica épica del juego, pero se repiten.

Duración ★★★★
Entre historia, coleccionables y misiones extra, unas 50 horas.

(+) Los épicos combates. La libertad de movimiento. Sumergirnos en el universo.

(−) Los objetivos se repiten con frecuencia. Cuesta encontrar partidas online.

Nuestra opinión

Un anime salvaje que se calca en videojuego

La épica y la dureza del anime, se combinan con los momentos en los que vivimos el día a día de nuestro héroe en la base. Ideal para fans de la serie, pero ojo, no es apto para todos los públicos.

Te gustará...

Menos que... Fire Emblem Warriors

Y más que... AoT: Humanity in Chains (3DS)



Total

83



Los cuadros son la puerta de entrada a los diferentes mundos en los que podemos conseguir ingredientes para crear las pociones. Nos recuerda bastante a... ¡Super Mario 64!



El combate es por turnos y hay veces en las que controlamos a seis personajes divididos en dos grupos de tres. Es bastante sencillo, y la mecánica se muestra de forma clara.







12

Género **JRPG**
Compañía **Koei Tecmo**
Jugadores **1**
Precio **59,99 €**
Idioma **Inglés**
Tamaño **10,6 GB**

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★
Sonido	★★★
Duración	★★★

Valoración

Aunque es facilón, los combates por turnos enganchan. La historia es simpática y la alquimia no resulta para nada tediosa.

Total
72

Atelier Lydie & Suelle

The Alchemists and the Mysterious Paintings

Un cuento de óleos y recetas.

La desarrolladora Gust celebra el vigésimo aniversario de la saga Atelier con el lanzamiento de este JRPG. Es el que concluye la trilogía, pero tranquilos, no es imprescindible haber jugado a los anteriores.

¡A cocinar!

Lydie y Suelle son dos gemelas expertas en alquimia que viven en Merveille, una ciudad en la que su negocio tiene una dura competencia. Un día descubren que, a través de unos cuadros mágicos, pueden entrar a otros mundos. En ellos, nos lanzaremos a la **búsqueda de materiales de mejor calidad para preparar elixires exóticos**... ¡y tener así un atelier de éxito! Cómo no, en el camino nos encontramos algunos enemigos con los que pelearnos. Los combates no son demasiado complejos, aunque sí hay algunos jefes que nos ponen las cosas difíciles si no tenemos el equipo adecuado. Sin duda, lo mejor son los personajes que nos vamos cruzando. Algunos son bastante carismáticos, y los diálogos (con voces en japonés y textos en inglés) están muy cuidados. Igual de mimada está la gran banda sonora, además del apartado visual, aunque el rendimiento no es lo fluido que debería en algunas zonas, estropeando la experiencia. En cualquier caso, **más de 35 horas de buen rol japonés** que los amantes del género sabrán saborear.



La alquimia es una parte importante de la experiencia. Además de para levantar el negocio, las pociones resultan muy útiles en los combates.





Los son niveles muy variados, con escenas tan geniales como esta: sobre raíles y con una pared de pinchos que nos persigue. De hecho, en algunos casi no sacamos la espada.



Las armas secundarias y elementos del escenario, como barriles explosivos o lámparas de fuego, son imprescindibles para salir airosos de algunas zonas de combate.







Nintendo eShop





Género **Acción-Aventura**
Compañía **7Levels**
Jugadores **1**
Precio **14,99 €**
Idioma **Español**
Tamaño **2,45 GB**

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★
Sonido	★
Duración	★★★

Valoración

Buen título de acción, en el que correr y saltar tienen casi la misma presencia que la espada. Niveles muy variados y una duración a la altura.

Total
73

Castle of Heart

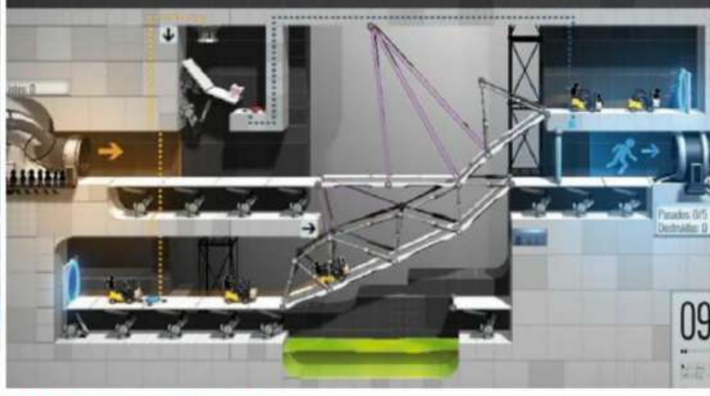
Piel de piedra, corazón de héroe.

Un héroe maldito con sed de venganza, una doncella en apuros, y un malvado hechicero... culpable de ambas cosas. Así se nos presenta, en exclusiva para Switch, esta historia de amor con argumento de cuento de hadas, a medio camino entre plataformas y "hack'n slash".

Solo apto para jugones

Aunque a priori sus 20 niveles puedan parecer poca cosa, el juego se las trae y nos hace sudar la gota gorda en la gran mayoría de ellos. Ya no solo por grandes, sino porque **su dificultad se antoja por momentos desesperante**, y se convierte en costumbre tener que jugar una misma zona 10 veces seguidas (¡vivan los checkpoint!). Sobre todo si en batalla nos limitamos a machacar el botón de espadazo y no hacemos uso del bloqueo, las armas secundarias, y los muchos elementos interactivos del escenario. Estos combates pecan un poco de lentos, pero el hecho de que **nuestra salud disminuya constantemente** nos obliga a espabilar, y le imprime bastante marcha a la acción. Esto se complementa además con un potente factor plataformero, con zonas que casi recuerdan a un Super Mario. También tiene su parte de exploración, con 5 zafiros que encontrar en cada nivel para completarlo al 100%. Lástima que el sonido no anime (casi sin música y con efectos sosos), pero es original y todo un reto.

Enemigos por todas partes, y la salud que no para de bajar. Por suerte, existen muchas zonas ocultas cargadas de orbes de salud. ¡Que no se te escapen!



En algunos niveles hay torretas que disparan a matar en cuanto nos ven. Apuntan en una sola dirección y podemos pasarles por encima si llevamos la velocidad suficiente.

Además de construir puentes, tenemos que calcular el paso por ciertas zonas para activar botones que abran puertas bloqueadas. La planificación es vital en cada nuevo nivel.





Nintendo eShop



Descargas Switch

3

Género	**Puzle**
Compañía	**HeadUp**
Jugadores	**1**
Precio	**14,99 €**
Idioma	**Español**
Tamaño	**165 MB**

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★★
Sonido	★★
Duración	★★★

Valoración

Las sagas combinan bien y los 60 niveles siempre resultan frescos gracias a las pruebas tan enrevesadas a superar. Ideal para ratos cortos.

Total **75**

Bridge Constructor Portal

No importa lo que dejes por el camino... ¡por el bien de la ciencia!

La saga Bridge Constructor, tras llevarnos por varias épocas y convertirnos en expertos creadores de puentes, se ha unido a la saga Portal. ¡Esta fusión cambia por completo el sistema de juego!

Portales cuánticos

Tenemos por delante 60 niveles en los que debemos crear puentes para que los bendies (los trabajadores de la empresa Aperture Science) avancen. Los materiales básicos son brazos hidráulicos y cables que **debemos anclar en diferentes puntos de una manera muy sencilla**, eligiendo un elemento y seleccionando los puntos que queremos conectar. Hay que utilizar la lógica, calcular las físicas y vigilar el peso que soportan los pilares para que el puente no se derrumbe. También debemos tener en cuenta elementos clásicos de Portal, como son las torretas, los geles (aceleran o hacen rebotar a los vehículos) y los cubos (activan botones o rayos láser). Luego está los portales, que son la guinda del pastel. Hablamos de agujeros en las paredes que están conectados según su color, y que dan a los escenarios una amplitud enorme. La dificultad es progresiva, y el juego **puede durarnos más de 20 horas**. Eso sí, aunque hay algunos retos, es un juego algo simplón. Y es que, siendo ideal para echar el rato en tiempos muertos, no nos pone nunca ante un aprieto: no tiene límite de dinero para construir, ni nos penaliza si tenemos que reiniciar una y otra vez el nivel. Aún así, la diversión está asegurada, va más allá del clásico puzle, es ingenioso, y se puede jugar usando solo la pantalla táctil.

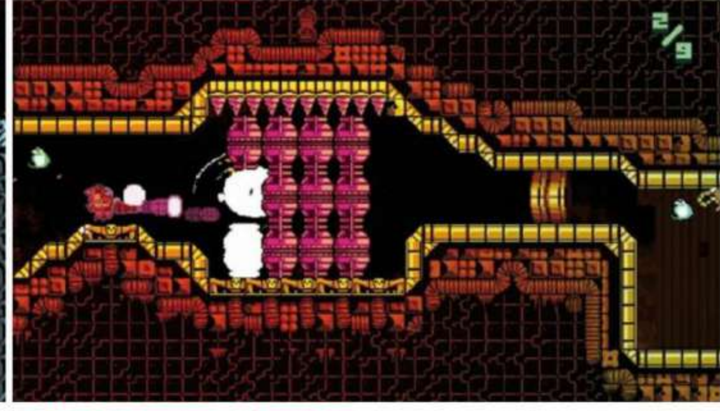


GLaDOS es el núcleo de las instalaciones. Se trata de una inteligencia artificial con un peculiar sentido del humor y un doblaje genial.





Combinar salto y disparo de la manera adecuada es la única forma de superar sus intrincados niveles llenos de trampas mortales. Prometido que siempre se puede lograr.



A la vez que corremos y disparamos debemos recolectar atómikas. Hay que fijarse muy bien en su posición, ya que suelen ser la clave para calcular correctamente los saltos.







Nintendo eShop



Descargas Switch

3

Género	**Runner**
Compañía	**ThirtyThree G.**
Jugadores	**1**
Precio	**7,99 €**
Idioma	**Español**
Tamaño	**403,70 MB**

Puntuaciones

Gráficos	★★☆☆
Diversión	★★☆☆
Sonido	★★★☆
Duración	★★☆☆

Valoración

Un runner frenético, lleno de acción, y con una dificultad exagerada. 120 niveles breves... pero que se hacen eternos si no se logran superar.

Total
65

ATOMIK RunGun JumpGun

Corre, salta, dispara... ¡y muere!

El Sol está a punto de explotar y El Carroñero ve la oportunidad perfecta para recorrer los tres planetas de su sistema con el fin de hacerse con todas las atómikas posibles. Ayudarle en su cometido y provocar el colapso de los llamados Caudillos será nuestra misión.

Estrés atómico

Bajo esta sencilla premisa se presenta este runner independiente de **sencilla mecánica y dificultad imposible**. Sus desarrolladores han querido que superar sus 120 fases sea un reto solo a la altura de los más capaces. Aún con un inicio relativamente accesible, el juego se convierte en un valle de lágrimas a los pocos niveles superados. Con L saltamos (disparo hacia abajo) y con R atacamos (disparo hacia delante), acciones que no pueden combinarse. Al mismo tiempo, nuestro personaje avanza sin cesar, mientras recolectamos las atómikas, unas bolas de energía que desbloquean nuevos mundos y coleccionables. Para lograrlo, tropezamos constantemente con trampas mortales y nos las vemos con enemigos colocados de forma estratégica para causar el máximo daño. **Las mecánicas de cada planeta cambian y se van acumulando**, lo que nos obliga a adaptarnos a cada situación. Por ejemplo, tenemos que correr boca abajo en las secciones acuáticas, o transportarnos de arriba a abajo en otras zonas. Siempre con niveles muy coloridos y pensados para que, aunque perdamos mil vidas seguidas, no podamos dejar de jugar... ¡Si nuestra paciencia lo permite! Tanto su banda sonora como el apartado visual ("pixelart" puro) son los puntos más destacados de una buena propuesta que, aunque engancha, está distorsionada por su excesiva dificultad. Sería mucho más disfrutable si hubieran puesto opciones para hacerlo algo más accesible.



Al final de cada nivel una animación nos proporciona información sobre la historia.



En cada planeta hay que adaptarse a mecánicas que alteran la jugabilidad.





Es un juego muy duro y no apto para todos los públicos ni estómagos sensibles. Los sustos se pasan rápido, pero algunas imágenes (y sonidos) no son fáciles de olvidar.



La visión nocturna de la cámara es algo vital y también juega su papel a la hora de dar miedo. Los ojos de los enemigos son aún más amenazadores cuando la utilizamos.







Nintendo eShop



Descargas Switch

18

Género **Terror-Aventura**
Compañía **Red Barrels**
Jugadores **1**
Precio **24,99 €**
Idioma **Español**
Tamaño **6 GB**

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★★
Sonido	★★★★
Duración	★★

Valoración

Se aleja del terror contemplativo y nos pone en el centro de la acción. Su cuidada atmósfera consigue cortar la respiración. ¡Da mucho miedo!

Total
80

Outlast Bundle of Terror

Viaje de ida al interior de la mente humana.

El estudio Red Barrels trae a Switch sus dos apuestas por el terror más descarnado, visceral y hasta desagradable que hemos vivido estos últimos años. Y no, no lo decimos a la ligera. ¿Estáis listos?

Frente a la locura

Somos Miles Upshur, un periodista de investigación que, tras recibir un aviso sobre hechos extraños en el Hospital Psiquiátrico de Mount Massive, en Colorado, decide armarse con su cámara de vídeo para realizar el mejor reportaje de su vida. Lo que encuentra en el centro, sin embargo, es una pesadilla de la que hay que escapar. Estamos ante un juego en primera persona en el que **saltar, correr y esconderse son las únicas acciones que podemos realizar** para eludir a unos enemigos que, si bien no son demasiado inteligentes, nos persiguen sin descanso. También contamos con un valioso recurso: la visión infrarroja de nuestra cámara que nos permite ver en la oscuridad. Es el único modo de pasar por zonas oscuras, pero gasta baterías que debemos ir recogiendo por los escenarios, donde encontramos algunos documentos que nos permiten ahondar en la historia del centro y de unos **personajes que logran helarnos la sangre.** Es algo que consigue la atmósfera gracias a un gran diseño visual y a un sonido asfixiante. Es cierto que el ritmo no es constante durante las cuatro horas que dura la aventura, pero si nos quedamos con ganas de más, podemos jugar Whistleblower, la precuela que está incluida, o ir a por Outlast II.



La historia de Whistleblower es aún más dura que la principal. El juego nos trata como a un verdadero "traidor" y no tiene compasión alguna. ¡Hay momentos que logran que apartemos la vista!





La cámara vuelve a ser nuestra mejor (y única) arma y la gran novedad es el micrófono que nos permite rastrear enemigos. Las pilas son, de nuevo, nuestro bien más preciado.



La iluminación juega un papel fundamental a la hora de construir escenarios creíbles y sobrecogedores. Tanto las escenas en interiores como al aire libre brillan con luz propia.





Nintendo eShop



Descargas Switch

18

Género **Terror-Aventura**
Compañía **Red Barrels**
Jugadores **1**
Precio **29,99 €**
Idioma **Español**
Tamaño **10,13 GB**

Puntuaciones

Gráficos	★★★
Diversión	★★★
Sonido	★★★★
Duración	★★

Valoración

La narrativa y la ambientación están muy cuidadas, así como el diseño sonoro, pero pierde esa frescura de la primera entrega.

Total
83

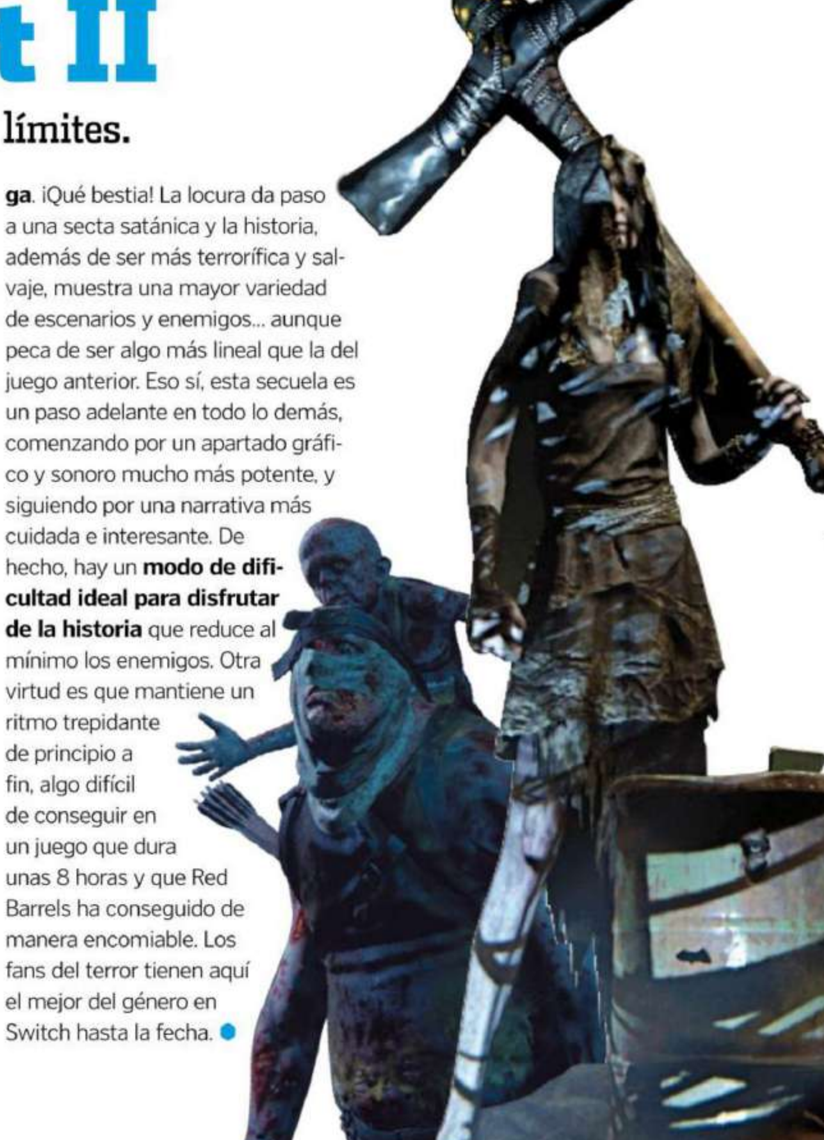
Outlast II

La crueldad no conoce límites.

Manteniendo todos los elementos que convierten al primer Outlast en un gran juego de terror, la secuela nos presenta nuevos protagonistas y un escenario ambientado en un pueblo rural de las montañas de Arizona. En esta ocasión encarnamos a Blake, un periodista que, junto a su mujer Lynn, investiga la desaparición de una joven embarazada. Lo que descubre es una secta gobernada por el padre Knoth...

El fin de los tiempos

Aunque la historia nada tiene que ver con la del primer juego, Outlast II mantiene las mecánicas jugables. Volvemos a estar desarmados y solo contamos con nuestra habilidad para escabullirnos (con trucos nuevos, como bucear o escondernos en más sitios) y nuestra cámara para sobrevivir. Además de la visión nocturna, la cámara incorpora un micrófono muy útil en ocasiones y, de nuevo, es el prisma desde el que afrontamos unos **acontecimientos aún más crudos que los de la primera entrega**. ¡Qué bestia! La locura da paso a una secta satánica y la historia, además de ser más terrorífica y salvaje, muestra una mayor variedad de escenarios y enemigos... aunque peca de ser algo más lineal que la del juego anterior. Eso sí, esta secuela es un paso adelante en todo lo demás, comenzando por un apartado gráfico y sonoro mucho más potente, y siguiendo por una narrativa más cuidada e interesante. De hecho, hay un **modo de dificultad ideal para disfrutar de la historia** que reduce al mínimo los enemigos. Otra virtud es que mantiene un ritmo trepidante de principio a fin, algo difícil de conseguir en un juego que dura unas 8 horas y que Red Barrels ha conseguido de manera encomiable. Los fans del terror tienen aquí el mejor del género en Switch hasta la fecha.





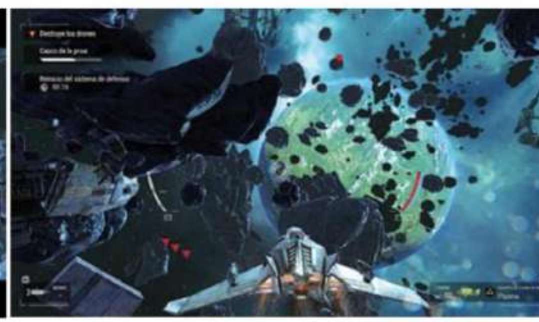
Si volvemos al hangar entre una misión y otra, podemos instalar mejoras en la nave, consultar nuestro progreso, o ver el mapa de la galaxia con las localizaciones ya visitadas.



Gracias a este simpático dron desvelaremos todos los secretos ocultos de cada nivel. Hasta cambia de color entre rojo, amarillo y verde según la cercanía de un tesoro.







Nintendo eShop





Género **Shooter**
Compañía **Deep Silver**
Jugadores **1**
Precio **19,99 €**
Idioma **Español**
Tamaño **2,78 GB**

Puntuaciones

Gráficos	★★★
Diversión	★★★
Sonido	★★★
Duración	★★★

Valoración

Fantástico shooter espacial que llena un hueco importante en Switch. Su acción engancha desde el primer disparo, y su variedad lo hace incluso rejugable.

Total
81

Manticore Galaxy on Fire

Damos caza a los criminales del espacio exterior.

La aclamada saga de ciencia-ficción, que triunfa en móviles de medio mundo, aterriza en Switch con su versión más "cañera". Fuera microtransacciones, esperas y aburridos menús, y dentro disparos, explosiones y crímenes interplanetarios. ¡Diversión de otra galaxia!

Justicieros espaciales

A lo largo de sus más de 35 niveles, nuestro cometido como novatos del Manticore es **ir dando caza a todo tipo de criminales intergalácticos**. Una buena cantidad de fases que para nada caen en la monotonía, con misiones tan variadas como rescatar supervivientes perdidos por el espacio, escoltar grandes buques hasta un punto seguro, evitar que unos contrabandistas crucen un punto concreto, o incluso participar en carreras contrarreloj en las que cada "check-point" nos suma 5 segundos. Lo mejor es que casi todas las misiones acaban con un trepidante combate contra un gran criminal buscado por la ley... **¡Más de 30 jefes finales!** Además, tras finalizar cada uno de estos escenarios (todos muy distintos entre sí) podemos escudriñar hasta el último rincón en busca de tesoros. Estos secretos nos aportan los materiales necesarios para mejorar nuestra nave y sus armas, así como para conseguir nuevos vehículos. Es un ligero toque RPG, que aporta un extra de profundidad a una genial jugabilidad llena de acción. Las batallas espaciales gozan de una fluidez exquisita, y **su calidad audiovisual sorprende**. La gran pega la ponen unos fallos pendiente de solución (surgidos con tras la última actualización de Switch), pero contamos con que pronto llegará el prometido parche final.



Al terminar cada nivel podemos ir directamente al siguiente, volver a la base, o explorar el escenario con el dron buscatesoros.





Encender un fuego es vital para mantener el calor y no morir helados. Además, es la manera de guardar la partida, así que hay que tener siempre fuego y leña en el inventario.



Escenas como esta consiguen ponernos la piel de gallina. ¡Los efectos de sonido son una pasada! Al menos se ven venir... y así le ahorramos el sobresalto a nuestro corazón.





Nintendo eShop



Descargas Switch



Género **Aventura**
Compañía **Parabole**
Jugadores **1**
Precio **19,99 €**
Idioma **Español (texto)**
Tamaño **2,89 GB**

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★
Sonido	★★★
Duración	★★

Valoración

Inmersiva y amena exploración, pero con puzles algo fáciles y con pistas a menudo demasiado obvias. La ambientación es genial, y se pasa miedo... ¡y hasta frío!

Total
72

Kona

Congelados de frío... y de miedo.

Preparemos la estufa y templemos los nervios. Nos toca ponernos en la piel de Carl Faubert, un detective que debe investigar una presunta conspiración... que acaba luchando por sobrevivir en una intrigante y gélida historia de asesinatos y fenómenos extraños.

Explora en tiempo real

El juego nos mete desde el comienzo en la piel del protagonista, y **consigue trasladarnos el agobio de estar perdidos y desprovistos** en un pueblo casi fantasmagórico. Una tormenta de nieve nos ha dejado atrapados y, en primera persona y de forma muy realista (que a veces peca de lenta) nos toca ir investigando todo lo que encontremos. Cada recoveco de cada estancia puede esconder la pista que necesitamos para seguir adelante, y a menudo nos veremos obligados a volver a zonas ya visitadas. Para facilitarlo, disponemos de un genial mapa que nos ubica incluso en movimiento, pero entre tanto tendremos que cuidar otros detalles, como la propia temperatura corporal. Un pack bastante completo que **llega a meternos el miedo en el cuerpo** gracias a la trama y, sobre todo, a un sonido que completa la genial ambientación visual. Lástima que los excesivos tiempos de carga, y los constantes (y pesados) desplazamientos en coche nos hagan a menudo perder el interés, pero se disfruta como una corta, pero interesante novela interactiva.



Cada punto blanco es un elemento con el que interactuar. Esto ayuda a que el juego no se eternice mirándolo todo.



Hacer el mono será más divertido que nunca gracias a este plataformas, que tiene una pinta brutal.

NINTENDO SWITCH

- PLATAFORMAS
- NINTENDO
- 4 DE MAYO

Donkey Kong Country Tropical freeze

¡El gran Donkey Kong prepara su regreso!

Se sentirá como nuevo

La fórmula de Donkey Kong: Tropical Freeze parece estar pensada para Switch. Todas sus virtudes encajarán a la perfección en la consola híbrida de Nintendo.

Tras su estreno en Wii U hace cuatro años (¡cómo pasa el tiempo!), el genial Donkey Kong: Tropical Freeze está a punto de dar el salto a Switch. ¡Y parece que el brinco va a ser alucinante! Por eso, tanto si jugasteis al original, como si os lo perdisteis, prestad atención, porque se avecina algo tan fuerte... ¡como una familia de gorilas enfadada!

Gorilas en la nieve

Y eso que enojar a los Kong no es fácil. Pero imaginad cómo os sentaría que unos vikingos irrumpieran en vuestra isla, la congelaran y, encima, os echaran volando por los aires. ¡Eso no hay simio que lo aguante! Donkey, claro está, tampoco, por lo que le tocará emprender el camino de vuelta a casa para poner orden. Esta misión le llevará a recorrer **seis islas rebosantes de sorpresas y zonas desbloqueables**. Cada una de ellas contará con una ambientación única, pero todas tendrán un elemento en común: los saltos. Gracias a un genial diseño de niveles, tendremos que ajustar al máximo cada bote. ¡Todo un reto! Y no solo eso, si no que también viviremos intensas travesías en vagoneta, divertidas fases acuáticas... Vamos, que no pararemos ni un segundo. Los que tampoco se quedarán quietos serán Diddy, Dixie y Cranky Kong, que apoyarán a Donkey en muchos momentos de la aventura. Cada simio contará con una habilidad única, por lo que a menudo tendremos que decidir si, en ese instante,

LOS KONG

Donkey, Dixie, Cranky y Diddy Kong serán los protagonistas principales de la aventura. Juntos, tendrán que colaborar para recuperar su isla. ¡Menudo cuarteto!



Los niveles destacarán por su gran diseño. ¡Estará llenos de secretos y caminos alternativos!

EL SALTO A SWITCH DE DONKEY KONG SERÁ ESPECTACULAR. TANTO, QUE SU AVENTURA PROMETE SER TAN FRESCA COMO EL PRIMER DÍA.

La variedad será uno de los puntos fuertes. Viviremos todo tipo de intensas situaciones.

¡TODA UNA MONADA!

Disfruté muchísimo del juego en Wii U hace algo más de cuatro años. Pero esta nueva versión tiene los alicientes necesarios para que lo espere como agua de mayo en Switch. Un plataformas único en una consola inigualable. ¿Se puede pedir más? Sí, ¡que salga ya a la venta!



¡Mejor en Switch!

Superiores gráficos en la televisión, modo portátil, posibilidad de jugar en cooperativo con dos Joy-Con, un modo extra protagonizado por Funky Kong... Esta versión para Switch tomará como base la fórmula del original para Wii U y la exprimirá al máximo sacando partido a las enormes ventajas que proporciona Switch. Pocas veces una "alianza" de este tipo ha sido tan prometedora. .



FUNKY KONG

Este simio amante del surf ya aparecía en la versión de Wii U, pero en Switch podremos manejarle en un nuevo modo. ¡No habrá peligro que se le resista!

es mejor aprovechar el impulso extra de la coleta de Dixie, la capacidad de flotar de Diddy o el rebote en el suelo del viejo Cranky.

¡Grandes novedades!

La versión para Switch incluirá un importante número de mejoras y novedades respecto a la de Wii U. La más destacable será **un nuevo modo, protagonizado por Funky Kong**, que contará con un ritmo más pausado y una menor dificultad. Esto será posible gracias a las habilidades del simio surfista, que usará su tabla para dar saltos dobles, flotar, o, incluso, protegerse de las trampas de pinchos. ¡Menudo fiera! Por su parte, jugar en modo portátil será toda una delicia, y echar partidas cooperativas resultará más sencillo que nunca gracias a la versatilidad de los Joy-Con. Como colofón final, el apartado técnico también aprovechará la potencia de Switch para deleitarnos con **unos gráficos mucho más depurados**. Atentos al colorido de los escenarios y a la fluidez general, que prometen ser espectaculares. Por todo esto, y por mucho más, Donkey Kong: Tropical Freeze puede convertirse en uno de los lanzamientos más potentes de Switch en esta primera mitad de año. El mes que viene, por su puesto, os lo contamos. ¡No faltéis a la cita!

Primera impresión

- **Donkey Kong en estado puro, con novedades y portátil.**
- **¿Muy similar al de Wii U?**



Montar a lomos de un rinoceronte es, desde siempre, la mejor solución, ¿no os parece?

EL ESTRENO DE FUNKY KONG COMO PERSONAJE JUGABLE AMPLIARÁ LA EXPERIENCIA Y SERÁ DE GRAN AYUDA PARA LOS JUGADORES MENOS HÁBILES. ¡VIVA EL SURF!

Funky Kong aprovechará su gran talento surfero para sortear los retos en un modo totalmente exclusivo.

Bajo el mar los peligros también acechan. ¡Suerte que seremos simios "sumergibles"!

EL DATO
El juego salió originalmente para Wii U en 2014. Más adelante, en 2016, llegó la versión para 3DS.

Link será uno de los héroes a los que podremos controlar. ¡Su destreza con la Espada Maestra será brutal!



- ACCIÓN
- KOEI TECMO
- 18 DE MAYO



Una gran decisión

Nos encanta que Koei Tecmo y Nintendo se hayan decidido a lanzar Hyrule Warriors en Switch. Tanto si tenéis las entregas de Wii U y 3DS, como si no, vais a disfrutarlo enormemente. Y es que el juego parece que va a estar hecho a la medida de las posibilidades de la consola híbrida.

Hyrule Warriors Definitive Edition

Preparados para la batalla total.

Los combates más multitudinarios de la historia de Hyrule están a punto de disputarse en Switch. Y lo harán con gran contundencia, ya que esta versión de Hyrule Warriors incluirá todo el contenido de las versiones de Wii U y 3DS, así como diferentes novedades exclusivas.

Luchando sin parar

En total, **podremos manejar a 29 personajes de la saga Zelda**, como Link, Ganondorf o Midna. Cada uno de ellos contará con un estilo de combate diferente y, como en la versión de 3DS, podremos alternar entre ellos en cualquier momento de las misiones. Esto nos vendrá genial para derrotar a legiones de enemigos en frenéticas batallas, y también para cumplir objetivos estratégicos, como conquistar bases enemigas o escoltar a un grupo de aliados. Las posibilidades de Switch potenciarán este espectacular desarrollo, que ahora se mostrará en Full HD y con una iluminación mejorada. ¡Lucirán de cine los **nuevos atuendos exclusivos de Breath of the Wild** para Link y Zelda! Otra de las grandes novedades será el modo cooperativo a pantalla partida, por lo que bastará con pasar un Joy-Con a un amigo para disfrutar en compañía... ¡Incluso en modo portátil! Nos espera acción total con multijugador en cualquier parte.

Primera impresión

Nos encantan sus combates. ¡Muchísimo contenido!
Será ya la tercera versión del juego en apenas 4 años.

EL MODO COOPERATIVO A PANTALLA PARTIDA SERÁ UNO DE LOS PUNTOS FUERTES.







Los gráficos lucirán mejor que nunca. La resolución en la TV alcanzará los 1080p y todo se moverá de forma muy fluida.



¡Puro espectáculo!

Los combates tendrán un punto estratégico, pero siempre estarán enfocados a la acción pura y dura. En cada nivel tendremos que derrotar a numerosísimos enemigos a una velocidad vertiginosa.



Todos los DLC que salieron en Wii U estarán incluidos de inicio en esta versión para Switch.

¡QUÉ GUERRERA!

La princesa de Hyrule será uno de los personajes más completos. Pocos enemigos podrán escapar de su puntería disparando flechas de luz... ¡y tendrá la piedra sheikah!



Jugar "a dobles" a pantalla partida será una forma genial de afrontar las distintas misiones.

MÁS TRAJES

La Túnica del Elegido, de Breath of the Wild, será uno de los nuevos atuendos que debutan en exclusiva en la versión para Switch.



IDEAL PARA SWITCH

Hyrule Warriors ya era muy bueno en Wii U y 3DS, pero donde mejor puede encajar su propuesta es en Switch. La intensidad de sus combates, un contenido mucho mayor y la posibilidad de jugar a pantalla partida en cualquier parte prometen convertir a esta versión en uno de los grandes de esta primavera.



Ganondorf no podía faltar. ¡Manejarlo será toda una experiencia!

EL DATO
La verdadera precuela es el capítulo 4 de la temporada 21. En él se forman los dos bandos.

El escenario de combate se dividirá en casillas. En ellas colocaremos estratégicamente al equipo antes de comenzar.



- RPG-ACCIÓN
- UBISOFT
- 24 DE ABRIL



De la TV a la consola

Es un juego que promete hacernos sentir como protagonistas de un capítulo más de la serie. Mismo diseño de personajes, mismos actores de doblaje (esto mola muchísimo), y el mismo humor soez y satírico. Una adaptación que promete horas de buen RPG, y en la que, aunque no necesitaremos ser fans de la serie, pillaremos más chistes y guiños si hemos seguido las aventuras de Stan, Cartman, Kyle y Kenny.

South Park: Retaguardia en Peligro

Caca, culo y pedos en Switch.

La serie animada más irreverente y descarada se estrenará en Switch de la mano de sus mismísimos creadores. Trey Parker y Matt Stone, además de poner las voces en su versión original, firman el disparatado guión de esta aventura. En España, disfrutaremos del genial doblaje de la serie que tanto nos divierte.

Más grande y más largo

Tal y como sucedía en la anterior entrega (que no llegó a salir en Wii U), manejaremos al chico nuevo del barrio, apodado, poco sutilmente, "Gilipollas". Podremos elegir su apariencia, género, raza y orientación sexual. Eso antes de decidir entre las **tres clases de superhéroe iniciales,** que determinarán más características. Además, nada más llegar al pueblo, nos encontraremos con toda una "civil-war" a punto de estallar entre dos bandas de superhéroes... y tendremos que decidir a cuál de ellas unirnos. Será un RPG bastante profundo, con batallas en equipo, mejoras, inventario, etc. El sistema de combate será más completo que antes, ya que tendrá un punto extra de estrategia (colocaremos a los personajes sobre el campo de batalla) y contará con más y mejores opciones de ataque. La exploración también será una pasada, y podremos interactuar con casi cualquier elemento del escenario. Todo, claro, **con el estilo adulto de la serie:** desnudos, chistes escatológicos, obscenidades.... Risas aseguradas, pero como la serie, solo para mayores.

Primera impresión

Rol del bueno con el mejor humor de la serie, y muchos personajes.

Habría molado un modo versus para dos.



Dos DLC estarán disponibles de inicio en la eShop, y aún habrá un tercero que saldrá próximamente. ¡Más risas aún!

Cada ubicación será fiel a la serie hasta en el más mínimo detalle. ¡Incluso el cuadro de Einstein estará en la habitación de Kyle!

MARVEL VS. DC

Si en el anterior, La Vara de la Verdad, se parodiaba El Señor de los Anillos o Dragones y Mazmorras, esta vez será el turno de los superhéroes. ¡Los guiños a la rivalidad Marvel-DC serán realmente tronchantes!





Las distintas clases definen las habilidades de nuestro personaje. Experto en cuerpo a cuerpo, magias, etc.



Con escenas como esta queda claro que promete tener todo el descaro de la serie.



IGUALITO

Esto de tener las series que llevan años gustándote transformadas en grandes videojuegos es una pasada. ¡Y más aún en Switch! En esta ocasión, además, lo escriben los creadores, y vendrá con las voces que llevamos disfrutando desde siempre. Desde luego, huele a que nos esperan horas de diversión.

El chip Super FX en Nintendo

Esta es la historia del chip que hizo que SNES se adelantara a su época.



ESTAS MARIONETAS estaban mirando al futuro al protagonizar el primer juego 3D.



+info
Jez San es el fundador del estudio Argonauts Games. Tras deslumbrar al mundo con su tecnología, atravesaron dificultades y cerraron en 2006.

Una consola es un sistema que contiene una serie de chips y circuitos "impresos" en una placa. Una vez se pone a la venta la máquina, no se pueden modificar sus componentes para conseguir más potencia. SNES fue una consola muy poderosa a la que se conoció como El Cerebro de la Bestia, pero hubo desarrolladores que quisieron incluso más de lo que el sistema podía ofrecer...

Jez y los Argonautas

Los creadores de videojuegos siempre están "peleándose" con las tripas de las consolas para conseguir mejores gráficos. Sin embargo, hay tareas para las que una consola no está diseñada y SNES, por ejemplo, no estaba lista para mostrar gráficos tridimensionales. Que no estuviera preparada, no significó que no hubiera desarrolladores que no lo intentaran. Para eso, dentro de la casa, se exploró el famoso Modo 7. Se trataba de un efecto que simulaba gráficos en 3D a través de sorprendentes zooms. La tecnología avanzaba a pasos agigantados y un grupo de **ingenieros británicos emuló un juego 3D en una Game Boy.** Hablamos del equipo de Argonaut quienes, tras mostrárselo a unos directivos de Nintendo en el CES de 1990, fueron convocados a una reunión en Kyoto. Allí lograron un acuerdo para desarrollar tres juegos, y Nintendo les hizo mudarse a sus oficinas para poder hacerlo con comodidad. Después de todo, les interesaba mucho su tecnología, pero puesta al servicio de la creatividad de la casa. Por un tiempo, pensaron que hacían un juego llamado NesGlider para NES, pero pronto les dieron una SNES (aún no a la venta) y supieron que crearían lo nuevo de Miyamoto: Star Fox.

Tecnología alienígena

Argonaut no había desarrollado chips anteriormente, pero si hardware, y se vieron con fuerza para prometer "un



Star Fox fue una maravilla técnica para su época. Aunque el rendimiento no era muy estable, jugar en entornos tridimensionales fue una pasada.



Vortex iba en la línea de Star Fox. Fue un pequeño paso más a la hora de demostrar de qué era capaz el chip, poniendo más elementos poligonales en pantalla.

It's me, M.A.R.I.O.!

Parece una historia fraguada por el destino, pero no. El primer chip Super FX desarrollado para SNES se conoció con el nombre de M.A.R.I.O. Son las siglas de "Mathematical, Argonaut, Rotation & I/O" y se puede encontrar con este nombre en los primeros cartuchos de Star Fox (o Starwing en Europa).



Los juegos que usaron el chip Super FX

• 1993
STARWING
Se puede considerar el primer juego 3D de la historia, un logro tecnológico de Super Nintendo.



• 1994
STUNT RACE FX
Desenfadadas carreras que se aprovechaban del Super FX para mostrar polígonos muy coloridos.





EL DATO
Los japoneses no acostumbran a contratar extranjeros. Les llaman "gaijin", pero hicieron una excepción con Argonaut.



Dirt Trax FX fue creado por Sculptured Software, un estudio especializado en hacer versiones de juegos para diferentes consolas. En SNES sacaron provecho del Chip Super FX para crear escenarios tridimensionales.

PARA IMPRESIONAR A NINTENDO, JEZ SE SALTÓ LA PROTECCIÓN DE GAME BOY Y LOGRÓ GRÁFICOS EN 3D EN LA PORTÁTIL.

chip que acelerara los gráficos 3D 10 veces más de lo que la CPU de Super Nintendo podía hacer". Por supuesto, fue una exageración, pero sí que era la única forma de mover polígonos en SNES. Las fechas apretaban, y (aunque se barajó la posibilidad) se decidió que el chip ya no podía ir en la consola... pero sí en los cartuchos, de forma que debía ser, además, barato. Argonaut contrató a cracks como Ben Cheese (de Sinclair) y, partiendo del software, dieron vida a lo que podría considerarse como la primera GPU.



Dirt Racer fue otro de los juegos de velocidad para el Super FX. Creado por MotiveTime, solo llegó a Europa.



Stunt Race FX era muy simpático, y fue el primer juego "Made in Nintendo" que usaba el chip.



Miyamoto estuvo detrás del desarrollo y colaboró estrechamente con Argonaut.

Otros chips de apoyo en SNES

Aunque Super FX fue el chip más famoso de Super Nintendo, otros estudios desarrollaron soluciones para dotar al Cerebro de la Bestia de más potencia gráfica.



El Cx4 de Capcom se encargó de los geniales sprites de Mega Man X.



El DSP-1 fue el responsable del Modo 7 de Mario Kart o Pilotwings.



El SA1 fue un "súper acelerador" que utilizaron más de 30 juegos de SNES.



Los chips ST de SeTa se utilizaron para mejorar la inteligencia artificial.



El DMG-CPU B fue el corazón de Game Boy y el chip que permitió la compatibilidad de SNES con la portátil.

• 1994
VORTEX
Un juego de robots con gráficos muy pulidos.



• 1995
DIRT RACER
Destacó por un medidor de felicidad del piloto. ¡Genial!



• 1995
DIRT TRAX FX
Mostró gráficos complejos y logró dar sensación de velocidad.





La profundidad fue clave en Doom. Como curiosidad, la versión la creó Sculptured Software con un cartucho de Star Fox "pirateado" para desarrollar con el Super FX. ¡No os chivéis!



Los enemigos se crearon con un truquito para esta versión. ¡Siempre aparecían de frente! Así, los desarrolladores se ahorraron memoria, animaciones y pudieron mostrar entornos en 3D.

El interior de un cartucho

Vamos a profundizar un poco en los componentes de un cartucho con el chip Super FX 2: ❶ Una pila que permite que la memoria de guardado no se apague. ❷ Esta es la memoria DRAM. Almacena datos de forma momentánea para acelerar el rendimiento. ❸ SNS-YI-0 es el código del juego. Cada cartucho tiene su propio chip. ❹ Cómo no, el Super FX 2.





UNA ISLA EN 3D mostraba el poder del chip desde el comienzo del juego.

EL COLOR era genial. El mundo se veía definido y era muy detallado.



Super Nintendo salió escalonada entre finales de 1990 (Japón) y mediados de 1992 (Europa y Australia). De partida, ya impresionó por sus graficazos "de recreativa" y su increíble catálogo. Pero fue en 1993 cuando Star Fox (Starwing en Europa por "culpa" de una marca alemana) dejó claro que también era la consola de los gráficos poligonales, y eso era algo impensable para la Megadrive de SEGA. SNES no se basó en las 3D, pero sí que marcó una diferencia importante con la competencia. De este modo, en los dos años siguientes llegaron cuatro juegos con el chip, con Stunt Race FX y Vortex a la cabeza, pero aún más increíbles fueron los títulos de la segunda generación del chip.

Estirando los 16 bits

La relación de Nintendo con Argonaut no se alargó más allá de SNES, pero para ella mejoraron el trabajo inicial dando origen al Chip Super FX 2, capaz de mostrar **sprites gigantescos en tiempo real**, además de permitir entornos más complejos. De nuevo con Miyamoto a los mandos creativos, Yoshi's Island fue el primer juego que aprovechó la nueva tecnología, esta vez, para un plataformas clásico. Se trata de uno de los juegos más bonitos de la historia que, aún hoy, resulta precioso. El otro gran juego que le sacó jugo al chip fue Doom. El éxito para PC de id Software se llevó a SNES con unos escenarios tridimensionales que solo podían funcionar con el poderoso invento. Super FX

Los juegos que usaron el chip Super FX 2

• 1995
YOSHI'S ISLAND
Precioso en todos los sentidos y una auténtica maravilla tecnológica. Aún hoy, sorprende.



• 1996
DOOM
Este juego de disparos en primera persona coqueteó con el terror y ofreció mucha acción.





Winter Gold Es el tercero de los juegos lanzados que explotaban el Super FX 2. Solo vio la luz en Europa, y visualmente fue bastante impactante.

2 logró alargar la generación un par de años, pero sucumbió ante las nuevas máquinas (PlayStation, Saturn y la propia Nintendo 64), preparadas de base para mostrar gráficos 3D tremendamente superiores.

Legado histórico

Solo se lanzaron 8 juegos con estos chips y se cancelaron muchos (uno de Yoshi incluido). Entre ellos destacó Star Fox 2, terminado pero no publicado en su día, y que ahora podemos disfrutar en Nintendo Classic Mini SNES. Pero lo fundamental del Super FX es lo pionero que fue en todo lo que hoy conocemos como la base visual de los videojuegos.



+info

Shigeru Miyamoto es el diseñador tras Star Fox y creó Super Mario World 2: Yoshi's Island. Poco después se puso a trabajar en un proyecto (Super Mario FX) que aparcó para dar vida a Super Mario 64 para la nueva consola. No nos vamos a quejar...



Comanche fue uno de los juegos cancelados. El estudio Novalogic trató de adelantarse demasiado a la época con este ambicioso simulador de helicópteros.

El eslabón perdido de SNES

Uno de los juegos más esperados de la historia fue Star Fox 2. Se creó para explotar el Super FX, pero nunca llegó a salir pese a estar terminado. ¿Nunca? Bueno, así fue hasta 2017...



Nintendo Classic Mini SNES se lanzó a finales del año pasado con una grata sorpresa en su interior: un juego que estuvo destinado a lanzarse 21 años antes.

Aunque ahora no lleva el chip, lo que vemos en Star Fox 2 nos muestra el uso tan intensivo que el juego hacía del Super FX. Ver "retorcerse" así los polígonos era algo inimaginable en la época.

El chip de sonido de Super Nintendo fue una "revolución"

Aunque este chip no va en un cartucho, sino en la placa de SNES, su historia es tan curiosa que merece ser contada. El S-SMP está diseñado por Ken Kutaragi, el "Padre de PlayStation". Trabajando en Sony, aceptó el encargo de crear el chip de sonido de SNES. Lo hizo en secreto y casi fue despedido cuando Sony se enteró, pero le dejaron terminar la joya tecnológica que procesó todo el increíble sonido de la consola. Por supuesto, también llegó a trabajar en el trascendental SNES CD... pero eso es otra historia.



• 1996
WINTER GOLD
Desarrollado por Funcom, fue el último juego distribuido que montó el chip Super FX 2.



• 2017
STAR FOX 2
La secuela de Star Fox que, 21 años después, por fin, podemos disfrutar en nuestras casas.



10 Joyas tardías para sistemas Nintendo

3DS cumple siete años de vida mientras sigue recibiendo novedades. Recordamos algunos clásicos que debutaron en sistemas ya veteranos.

MIGHTY FINAL FIGHT (1993) / NES

Casi tres años después del desembarco de Final Fight en Super Famicom (la SNES nipona), Capcom se sacó de la manga esta magistral adaptación para NES de las andanzas del alcalde Haggar. Mighty Final Fight logró que olvidásemos las limitaciones de los 8 bits gracias a una encantadora estética Super Deformed y una mecánica magistral, que incorporó puntos de experiencia. Además incluyó a Guy, el gran olvidado del port SNES. Su único pecado fue llegar al mercado demasiado tarde. En 1993 el mundo solo tenía ojos para los coloridos 16 bits.



KIRBY'S ADVENTURE (1993) / NES

A diferencia de Haggar y compañía, al bueno de Kirby no pareció afectarle el cambio generacional. La oronda criatura de HAL Laboratory había debutado un año antes en Game Boy, y se consagraría definitivamente en su única aventura para NES, un auténtico prodigio técnico que además supuso el debut de la habilidad del personaje para copiar los ataques del enemigo (su gran seña de identidad). Parece increíble que lograran crear algo así con un hardware de 1983.





POKÉMON AMARILLO (2000) GAME BOY

El último juego de la Game Boy "primigenia" lanzado en Occidente fue una versión mejorada de Rojo y Azul, en la que se otorgó mayor protagonismo a Pikachu. En EE.UU., donde se comercializó a finales de 1999, vendió 600.000 copias en la primera semana, eso sin contar las ventas del pack con la GBC amarilla.





TERRANIGMA (1996) / SNES

Un magistral RPG, obra de Quintet, que hoy en día alcanza precios de aúpa en el mercado coleccionista. Uno de los motivos es que jamás fue distribuido en EE.UU (debido al cierre de Enix USA), aunque en Europa pudimos disfrutar de él, ¡con textos en castellano! En su día muchos se lo perdieron por estar liados con los 32 bits... y ahora son capaces de hipotecar la casa por él.



DRAGON BALL Z: HYPER DIMENSION (1997) / SNES

La fiebre DBZ aún no se había desencadenado en EE.UU., por lo que el último juego de la franquicia en ver la luz en SNES solo apareció en Japón (1996) y un año más tarde en Europa. Los gráficos dieron un enorme salto de calidad, pero Bandai nos la jugó eliminando de la versión PAL el modo Historia. A pesar de todo, está bastante buscado entre coleccionistas. Apenas un mes después de su lanzamiento llegaría N64 al viejo continente.

PAPER MARIO (2001) / NINTENDO 64

Es uno de los cartuchos que mejor han envejecido de todo el catálogo de N64 debido a su deslumbrante estética, que combinó entornos poligonales con personajes de apariencia 2D. Su mecánica, sencilla y apasionante, acabaría siendo la puerta de entrada de muchos jugadores al género RPG. Su impacto se tradujo en cuatro secuelas para sucesivos sistemas Nintendo: desde GC hasta Wii U.





CONKER'S BAD FUR DAY (2001) / NINTENDO 64

Tras ser anunciado en el E3 de 1997, Rare rediseñó el juego por completo, creando el plataformas más cazurro de todos los tiempos. Tanto, que acabaría asustando a la propia Nintendo, que decidió no distribuir el juego en Europa. THQ se encargó de ello, lo que se tradujo en un precio más elevado y unidades limitadas. De ahí que hoy en día conseguir una copia PAL se convierta en una labor casi titánica.







FINAL FANTASY VI ADVANCE (2007) / GBA

Durante muchos años este port de GBA supuso la única oportunidad para los usuarios europeos de disfrutar del que muchos consideran el mejor Final Fantasy de la historia. Y encima con textos en castellano, algo de lo que carece hasta la entrega incluida en SNES Mini. Una joya tardía, pero indispensable.









JUST DANCE 2018 (2017) / Wii

La franquicia Just Dance es incombustible y sigue liderando las listas de ventas navideñas, sobre todo la versión Wii, que resiste de manera numantina a la evolución tecnológica del mercado. Parece que llegará el 2023 y seguirá acudiendo a su cita anual. ¡Grande la Wii!



THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS (2006) / GAME CUBE

No es la primera vez que este clásico aparece en estas mismas páginas, pero no podemos dejar de hablar del primer Zelda en aparecer en dos generaciones distintas de manera simultánea. Lo curioso es que se vendieron menos copias de GC... y por eso ahora valen muchísimo más que las de Wii.



Consultorio

Enviad vuestras dudas a **revistanintendo@gmail.com** y este señor las traerá.

David

Hola, RON. Soy David y os quiero preguntar si en Splatoon 2 pondrán nuevas funciones como cambiar de arma en medio de una partida o primera persona. Gracias por el avance.

Una opción muy demandada, que ya se incluyó, fue la de poder cambiar de arma... pero entre partida y partida. Si se pudiera en mitad del combate sería desequilibrante, ya que el juego agrupa los equipos según tipo de arma. Para variedad están las secundarias y los potenciadores. Todo ello le da un buen componente estratégico. Sobre la primera persona, seguro que no. La fabulosa base jugable de Splatoon es en tercera persona.



Aitana

¡Hola! Tengo una pregunta sobre Undertale, un juego que saldrá próximamente para Nintendo Switch. Mi pregunta es: ¿la historia será como la de PC, o para Switch será distinta? Espero vuestra respuesta. Gracias y un saludo. PD: Me encanta vuestra revista :)



LA PREGUNTA DEL MES

David Gómez

Estimados señores de la Revista Oficial Nintendo, no sé muy bien cómo funciona lo del juego en línea gratis hasta septiembre. ¿Me lo podríais explicar, por favor?

Aunque hemos hablado de ello varias veces, es un tema que claramente os crea confusión. Principalmente porque... ¡aún no ha cambiado nada! Switch empezó y sigue con servicio online gratuito, aunque siempre supimos que, por primera vez, no iba a serlo así siempre. En apenas un año, Switch ya cuenta con más de 550 juegos disponibles, muchos de ellos con funciones online, y con gráficos nunca vistos en las consolas anteriores de la casa. Así puestos, garantizar un online perfecto es cada vez más costoso, y la mejor decisión es que paguemos por ello solo los que vayamos a usarlo. De momento, aunque funcione tan genial (Kart, Splatoon, ARMS, DOOM...), podemos considerarlo "en pruebas". A partir de septiembre empezarán los bonos: 3,99 euros el mes suelto, 7,99 el trimestre y 19,99 euros el año. ¡Los mejores precios del sector! Además, también a partir de ahí, empezarán los regalos, partiendo de tres juegos de NES que contarán con modo online: Super Mario Bros. 3, Balloon Fight y Dr. Mario. Por último (a través del móvil), se extenderá el chat de voz y más funciones en los juegos.



Aunque de momento podemos jugar online gratis en Switch, en septiembre habrá que pagar. El servicio costará 20 euros anuales y también recibiremos tres juegos gratis.

Será el mismo juego que en PC... ¡pero con todo lo bueno de Switch! Para quienes no lo conozcan tan bien como Aitana, hablamos de un auténtico juego de culto, de estética retro y género JRPG, que nos enamoró en 2015. Pronto hablaremos más de él.

Sergio

Hola. Tengo 17 años, soy muy friki y me han reservado el Toy-Con 02 de Nintendo Labo. Me gusta, pero no sé si va ser infantil o algo parecido. Era por si podéis ayudarme o recomendarme otro juego, ya que aún tengo tiempo de cambiar Muchas gracias.

No te preocupes, Sergio, no encontrarás Labo demasiado infantil. Más bien, y siendo tan "friki" como dices, alucinarás con toda la parte de programación del taller... Cuando termines las horas de diversión que supone el montaje y el juego. ¡Ya nos contarás si lo disfrutaste!



EL TEMA DEL MES

La igualdad en los videojuegos

A raíz de la plantilla de Mario Tennis Aces, y del momento que vivimos, Pablo Correa nos pregunta sobre la desigualdad entre personajes masculinos y femeninos... Una vez más. Los videojuegos son parte de esta sociedad y, como casi todo, aún son mucho menos igualitarios de lo que nos gustaría. Pasa desde las empresas, donde aún estamos lejos de la paridad en los puestos de alta responsabilidad, y se refleja en los argumentos, en los que es aplastante la diferencia entre "heroínas y héroes". No hay que olvidar que durante sus primeras décadas, este sector se asoció mucho a "algo de chicos". En su día, Wii y DS hicieron mucho por acercar este arte del entretenimiento a todos los géneros y edades, y no para de romper tabúes. En cuanto a personajes, está claro que Samus es la gran heroína de la casa. Zelda, y sobre todo Peach, son las clásicas princesas rescatadas, pero ojo, que los tiempos sí que cambian. Mirando las nuevas sagas, Splatoon (de éxito arrollador) no tiene protagonismo masculino, y en ARMS hay casi los mismos luchadores de los dos sexos. ¿Y si nos fijamos en los indies? Pues Celeste es el mejor de la última hornada, y Battle Princess Madelyn es de los más esperados. Que queda mucho por hacer, pero algo vamos mejorando...





Los videojuegos cada vez se alejan más de los estereotipos machistas y empiezan a reconocer a las mujeres como heroínas.

"Némesis Gamer"

¡¡¡Hola!!! Me gustaría saber si sacarán algún juego de sagas como Animal Crossing o Luigi´s Mansion. Gracias

Si te refieres a Switch, de momento no está en los planes a corto/medio plazo. Ten en cuanta que acaba de salir Pocket Camp para móviles, y que el primer Luigi's Mansion está camino de 3DS. Las sagas, como el buen vino, necesitan reposo.



Axel

¿Qué pasa con Inazuma Eleven? Falta un título por llegar. ¿Ha llegado a Japón? Por otra parte, no sé si comprarme ya el Zelda Breath of the Wild o esperarme y comprar el súper Smash Bros. Deluxe. ¿Me podrían ayudar?

No te adelantes con el Super Smash Bros., que aún queda para que llegue, y Zelda es un juego que, simplemente, hay que tener. Ya tendrás tiempo de ahorrar para el crack de la lucha. Sobre Inazuma Eleven, es tremendo lo muchísimo que preguntáis. Inazuma Eleven Ares saldrá en Japón durante el próximo verano, coincidiendo con el mundial de fútbol. Volverá a mezclar deporte y rol, con Asuto Inamori como nueva estrella... Y ojo, que mostrará una historia diferente a la original. Todavía no hay confirmación de su llegada a Europa.



Mateo Galán López

Hola RON. Estoy ahorrando para un juego de 3DS, y quería que me recomendarais algunos. ¿Me ayudáis?

Pues con más de siete años de juegazos... ¡qué difícil nos lo pones! Vamos a ello: de los clásicos, Super Mario 3D Land; de los recientes, Metroid Samus Returns; y de los próximos (ojo a la nueva tanda de anuncios) el remake de Luigi's Mansion. Por no hablar de tres Zelda impresionantes y un Mario Kart de lujo.

Adrián

¡¡¡Hola, Revista Nintendo!!! Tengo dos preguntas. La primera: ¿está confirmado Zelda Skyward Sword para Nintendo Switch? Y la otra, ¿son compatibles las tarjetas de 15, 25 o 50 de Nintendo eShop con Switch?

Pues, por mucho que preguntéis, aún ni se ve en el horizonte la posibilidad de ese port del genial Zelda de Wii. Con respecto a las tarjetas, por supuesto. Las eShop Cards son compatibles con Switch, como lo es pagar con PayPal, tarjeta de crédito o puntos de oro.

¡PARTICIP@!



Si tienes cualquier duda sobre el universo Nintendo, escríbenos a

revistanintendo@gmail.com



El cofre de los Lectores

El lugar al que llegan todos vuestros correos se abre un mes más, suena la melodía de Link... ¡y mirad cuántos tesoros escondía!

VUESTRAS COLECCIONES

¡Qué barbaridad! Sois tantos, y nos enviáis fotos tan chulas, que hemos hecho un hueco especial para publicar todas las posibles. ¡Y eso que las de los amiibo van para otra sección! No podemos más que daros las gracias y pediros que sigáis así.



CANTERA DE CREADORES

Hola amigos de la revista Nintendo, soy David, de Almería, y tengo nueve años. Llevo un tiempo pensando en diseñar mi propio juego para Nintendo Switch, trata sobre un hombre que se llama Davi65, un astronauta que viaja por el espacio e intenta salvar a habitantes de planetas lejanos con problemas. Os mando unos dibujos de Davi65. Me encanta vuestra revista, seguid así.





VUESTROS TOPS

Este mes publicamos dos listados: uno de los personajes que querríais en Super Smash Bros. y una lista de los mejores Zelda. Para gustos, colores, y Alejandro no mete aún el increíble Breath of the Wild. ¿Y vosotros? ¡Compartidnos vuestros listados! Nos encanta leerlos.

IAN MUÑOZ

Top de nuevos personajes deseados para el Super Smash Bros. de Switch:

1. Bandana Waddle Dee
2. Chibi Robo
3. El personaje de Ballon Fight
4. Toad
5. Boo
6. Master hand (como personaje, o un modo)
7. Black Maze
8. King K'Rool
9. El bloque de Tetris
10. Tortimer

ALEJANDRO GAYOSO

Top de los mejores juegos de la saga Zelda:

1. Majora's Mask
2. Twilight Princess
3. Ocarina of Time
4. Skyward Sword
5. A Link Between Worlds





El MURAL del castillo

Está claro que los juegos de moda marcan mucho vuestra inspiración. ¡Qué mogollón de dibujos de Kirby y Pokémon han llegado! Mientras tanto, los Inklings no bajan el ritmo y Mario es el rey.

Blanca de la Chica, 8 años

Druso Rodríguez, 10 años

Hugo Chan, 11 años

Iker Fernández, 10 años

Iker Rodríguez, 11 años

Mateo, 10 años

Isolda Carreras, 11 años

León Martín, 11 años

Luis, 11 años

Óscar Godoy, 9 años

Pablo Torondel, 11 años

Pablo, 13 años

Unai Caracena, 11 años

Unai Caracena, 11 años



LOS ARTISTAS DEL MES



Diego Martí, de 12 años

Hola, revista Nintendo. Este mes de marzo salió el videojuego "Detective Pikachu", el cual compré y me gustó mucho. Por eso decidí hacer este dibujo y mandaros una foto. ¡Espero que os guste!

Iker Eguillor, de 12 años

Soy un gran fan de Nintendo, sobre todo de Zelda, Pokémon y Super Mario. Os adjunto una foto. Lo que me costó conseguir esos amiibo... ¡Gracias!



¡TÚ ERES LA ESTRELLA!

Queremos más tops, preguntas, críticas, fotos, dibujos... Siempre leemos todos los mails, y nos encanta cómo sentís el universo Nintendo.

Todo a:

revistanintendo@gmail.com

CURIOSIDADES SUPER MARIO ODYSSEY

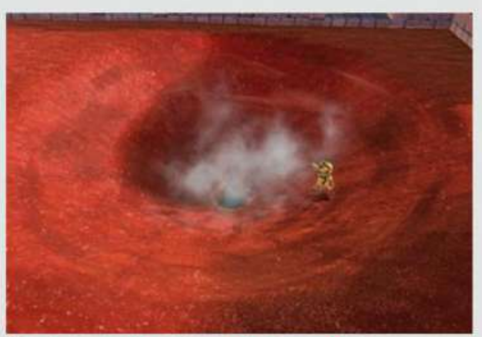
¡La de cosas que estáis decubriendo! Por favor, acompañadlos siempre de una foto. Si es una captura desde la Switch, ¡aún mejor!

¡UN SINFÍN DE SORPRESAS!

El último viaje de Mario es colosal, y tiene mil y un secretos por descubrir.

Si queréis que publiquemos vuestras anécdotas, y además tener la posibilidad de ganar un amiibo, enviadnos captura y texto al correo electrónico revistanintendo@gmail.com.

GANADOR: Diego Martí



En juegos más antiguos de Super Mario, este agujero sería una trampa, pero en Super Mario Odyssey... ¡Os lleva a un minijuego!



Si llevas el traje de Mario dorado y te metes, por ejemplo, en agua helada, ¡El traje se quedará congelado! Probad con otros trajes en otras circunstancias.





¿Os faltan monedas locales y/o energilunas? Un truco: si entráis en un minijuego (donde conseguiréis al menos una energiluna) que ya habéis completado, Cappy reaccionará de un modo u otro, dependiendo de si os quedan cosas que recoger o no. Esto os permitirá saber dónde buscar.



Este simpático perrito nos acompaña en muchos de los reinos del juego: nos consigue desde monedas hasta energilunas. Si lanzáis a Cappy cerca de él, lo cogerá con la boca y os lo devolverá. ¡Qué mono! Siempre se ha dicho que el perro es el mejor amigo de los fontaneros...



En el Reino Urbano, hay un minijuego (nada más entrar en la ciudad, a mano izquierda) en el que os tenéis que transformar en un ciudadano para conducir un coche radiocontrol por un circuito y ganar una energiluna. ¿Sabéis que podéis romper cierto coche? ¡Pobre hombre!


TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES

pág 76 **Splatoon 2**
El juego no deja actualizarse y os contamos todas las novedades y os damos consejos para aprovecharlas.



pág 80 **Consultorio de Kukui**
El Profesor está encantado de resolver todas vuestras dudas sobre el universo Pokémon.



Finalista: Tomás Belinchón





Normalmente no se puede llegar a los lugares a los que llegas desde cuadros pero, en el Reino Ribereño sí. Captura a un pulpichorro y ve a una plataforma que hay sobre el mar, entre el faro y la caseta de la playa. Coge la luna para recuperar el agua y llegarás a la terraza del cuadro.



Seguimos en el Reino Ribereño, esta vez, haciendo deporte. Y es que si, cuando estás jugando al voleibol en este reino, le das a la pelota y rematas obtendrás una propina de tres monedas. Hombre, no te saca de pobre, pero una ayudita nunca viene mal.



Precaución, amigo conductor. Hay que tener cuidado a los mandos de cualquier vehículo, si no quieres destrozarlo todo. De hecho, si cuando montas sobre una moto te llevas por delante algún cartel, verás que se romperá y saldrá volando.

David Catalá



Cappy, se podría traducir como "gorrita" en inglés... pero en realidad tiene dos significados (las dos "p" hacen una referencia a esto). El sustantivo contiene "cap", que sería gorra en inglés, pero también es sinónimo de una abreviatura de "capture" ("capturar" en inglés), la cual, también haría referencia a su habilidad. Un juego de palabras bastante práctico.



En algunas tiendas Crazy Cap, hay un radiocasete en el que podemos escuchar las melodías de ambiente. Pero, si saltamos sobre él, disfrutaremos de melodías distintas. Si todavía no hemos rescatado a Peach, escucharemos la típica melodía de cuando tenemos que enfrentarnos a Bowser. Si ya lo hemos hecho (ojo, spoiler), escucharemos "¡Huyendo de Cresta Lunamiel!".



En el Reino Champiñón, si subimos a lo alto del castillo y miramos bien, nos encontraremos con Yoshi, que hizo su primera aparición en Mario World. Está dentro de un huevo, así que obviamente tendremos que sacarlo para capturarlo y dominar sus habilidades. Y ¿qué hace ahí arriba? Pues es donde nos lo encontrábamos en Mario 64, cuando teníamos las 120 Estrellas.

Sergio Souto



Nintendo estuvo mandando pistas artísticas en las que se muestran lugares específicos. Si se hacen saltos bomba en ellos, se puede encontrar sprites de Luigi



Cuantas más estrellas se tengan en Mundo Globo, más globos le salen a Luigi. Al llegar a las 50 estrellas, a Luigi se le vuelven los globos dorados.



Si intentas meterte en lugares alternativos durante minijuegos, Cappy te sacará y te dirá que no puedes entrar.



El único personaje sobre el que puedes posarte es el Señor Amiibo por su estructura plana.



Si te pones la gorra de invisibilidad y te montas en una moto queda un efecto como si la moto se condujera sola.



Si te pones en el modo de dos jugadores con la gorra de invisibilidad parece que solo está Cappy y no Mario.

Splatoon 2

¡VIENE UNA NUEVA ACTUALIZACIÓN!

La nueva versión vendrá cargada de novedades, y aquí os traemos un pequeño adelanto de lo que se nos viene encima: nuevos escenarios, mucha más variedad en la ropa, ¡incluso un nuevo rango competitivo!



¡RANGO SUPERIOR AL S+!

La principal novedad de esta actualización será, sin duda, el nuevo rango X. Lo mejor de lo mejor, los de rango S+10 (un 1% de los jugadores actualmente) pasarán automáticamente al nuevo rango, donde será crucial seguir a un alto nivel para no ser degradados. ¡Cero relajación!



SE AMPLÍA EL CATÁLOGO

¡Nada menos que más de 100 artículos nuevos entre accesorios, ropa y calzado! El catálogo de moda de Cromópolis alcanza ya una variedad desorbitada. Con tanto modelito, y la ayuda de Enrizo para personalizarlos, no hay excusa para no ir vestidos 100% a nuestro gusto.



TRES NUEVOS ESCENARIOS

Ya disponemos del primero, Cantera Tintorera, del que os traemos el análisis fresquito. Otro viejo conocido, Campamento Arowana, llegará a finales de este mismo mes de Abril. Para disfrutar en el parque de atracciones de Pirañalandia habrá que esperar al mes de Junio.



Y SIGUEN LLEGANDO MÁS ARMAS...

Otra de las novedades de la versión 3.0 de Splatoon 2 será la forma en la que se añadirán nuevas armas. Si hasta ahora nos llegaban semanalmente, ahora llegarán todas juntas al inicio de cada mes.

MARCADOR NEO

El corto alcance de este arma nos obliga a disparar prácticamente a bocajarro, por lo que solo los más intrépidos sabrán darle uso. Eso sí, la cantidad de tinta que suelta por segundo es una bestialidad, y además el tanque de tinta es enorme.

- **Arma secundaria:** Baliza transportadora.
- **Arma especial:** Lanzamisiles.



TINTAMBOR PESADO D

Es de esas armas en las que no podemos dejar el gatillo pulsado, sino que hay que apretarlo repetidamente. Esto le hace perder bastante velocidad de disparo, pero su potencia es brutal y el alcance también es una pasada.

- **Arma secundaria:** Bomba ventosa.
- **Arma especial:** Blindaje.



TINTRALLADORA LIGERA B

Como ya sabemos, tenemos que mantener el gatillo pulsado antes de soltar la ráfaga, pero este modelo apenas necesita un segundo. Esto, sumado a su buena movilidad, largo alcance y gran potencia, la convierten en lo mejorcito de su clase.

- **Arma secundaria:** Bomba deslizante.
- **Arma especial:** Atormentador.



NUEVO MAPA: CANTERA TINTORERA

Ya tenemos también con nosotros el nuevo mapa del mes. La Cantera Tintorera nos llega rescatada del Splatoon de Wii U. Trae ciertos retoques, pero conserva su esencia. ¡Como molan sus rampas!

Escenario loco donde los haya. Aún siendo un mapa bastante grande, tanto a lo largo como a lo ancho, las partidas son de lo más frenéticas. Tiene cabida para todas las armas, y esto es precisamente lo que aporta tal desenfreno. Debido al gran número de plataformas elevadas, y que es casi tan ancho como largo, la tinta enemiga nos llueve desde cualquier punto sin que lo esperemos. Pero al tiempo que somos víctimas de ello, podemos también sacar partido de esta versatilidad. Si te molan los cargatintas, tienes zonas altas de sobra (aunque no lo suficientemente apartadas), y si lo que te va son las batallas cara a cara, cualquier arma es buena en este hostil campo abierto. La diferencia la marcará tu habilidad para evadir la incesante lluvia de tinta enemiga. ¡Mucho ánimo!



Las cintas transportadoras son lo más. Hay tantas, que es difícil no caer en una y que nos mueva sin que queramos.



Este nuevo escenario está totalmente rodeado de agua. Como de costumbre, los Inklings han olvidado colocar vallas en los bordes, así que... ¡cuidado!

Hay mucha zona elevada para sorprender al enemigo con cargatintas, pero si nos ven, ojo, que no estaremos para nada fuera del alcance de su tinta.



LOS REYES DEL TERRITORIAL

Estrenamos sección en la que damos buena cuenta de los modos de juego y cómo salir victoriosos de cada uno de ellos. Empezamos por el modo estrella, así que toma nota y domina la tinta a lo largo de sus 18 escenarios.

RODILLOS... ¡A PINTAR!

Si los rodillos se dedican a ir delante atacando a los enemigos, ¿quién se ocupa de pintar el territorio? ¿Un cargatintas? Pues estamos apañados... Si juegas en territorial, y llevas el rodillo, no lo dudes, tu tarea es la de pintar.



PISTOLAS... ¡A DISPARAR!

De la misma forma, si los cargatintas y demás pistoleros se dedican a ir pintando el suelo ¿quién se encarga de eliminar a los enemigos para que los rodillos puedan pintarlo todo? Si eliges una pistola, sea de la clase que sea... ¡úsala!



NO TE DEJES NI UN PÍXEL

Para el porcentaje de territorio cuenta todo lo que se vea desde arriba. Esa zona de nuestra base a la que los enemigos no pueden entrar... ¡también cuenta! Y son detalles como ese los que dan victorias. Si no, ojo a la imagen...



VIGILA SIEMPRE EL MAPA

De nada sirve avanzar hasta la zona opuesta si dejamos nuestra mitad del escenario sin pintar. No dejes de vigilar el mapa con X y así sabrás a dónde merece la pena ir. Y no dejes que el rival domine la zona central ¡Ahí está la partida!



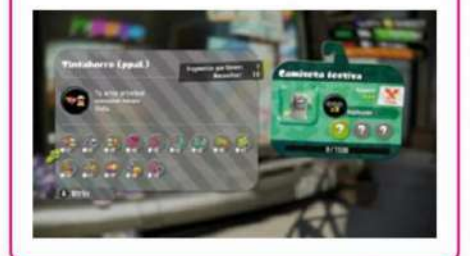
SÉ EL MÁS EFICIENTE

Si eres de los que prefieren el gatillo, repasa informes anteriores del CIC y asegúrate de elegir las armas más equilibradas. Con el Aerógrafo Pro, por ejemplo, pintas mucho, al mismo tiempo que proteges a los rodillos.



VÍSTETE PARA LA OCASIÓN

En este modo está claro que lo más importante es la tinta. El potenciador principal ideal es el Duplicador, para poder multiplicar el efecto de potenciadores secundarios como el Tintahorro (principal) y la recarga rápida. ¡La pinta cuenta!



¡A PINTAR SE HA DICHO!

Si hay algo en estas batallas que importe por encima de todo lo demás es la capacidad para pintarlo absolutamente todo. Además, cuanto más rápido, mejor. Y en eso no hay arma que se pueda comparar al Rodillo Básico. Su velocidad de pintado, unida a su amplio tanque de tinta, hacen de esta arma la ideal para dominar el territorio. Además, las bombas deslizantes nos ayudan a repeler a los enemigos que intenten acercarse. Si encima nos equipamos con "Recarga especial" para que el medidor se rellene más rápido, el salto explosivo nos salvará cuando estemos rodeados, y podremos seguir pintando.

Rodillo básico
- Alcance
- Vel. pintado
- Ligereza
- Arma secundaria: Bomba deslizante
- Arma especial: Salto explosivo
- 1800
- Puntos para arma especial: 180 p

ARMA ESTRELLA ★★★



El online de Splatoon 2 es genial, y es casi imposible jugar un territorial sin al menos un rodillo en tu equipo. Protégelo mientras pinta y la victoria será tuya.



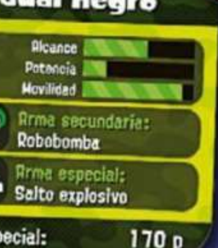
PESCANDO EL PEZ DORADO

Aprovecha este jugoso informe de competición y aprende todo lo necesario para llegar al nuevo Rango X. En este original modo, que reinventó el "captura la bandera", el trabajo en equipo es siempre fundamental. Como dice uno de los lemas del CIC "gana más el peor del ganador, que el mejor del perdedor".

EL MEJOR ESCOLTA

La mejor arma en este modo es la que mejor pueda proteger al portador del pez dorado en su avance hasta la base rival. Cuando nuestro equipo tiene el pez, todos los rivales acuden en masa a intentar derribar al portador (un fallo muy común, ese de ignorar a los escoltas). Nada mejor que este Motatrónic Dual Negro para esos combates a media-corta distancia. Con su cuádruple "voltereta", se convierte además en el arma idónea para poder enfrentarnos a varios rivales al mismo tiempo.





Motatrónic dual negro

Alcance
Potencia
Movilidad
Arma secundaria: Robobomba
Arma especial: Salto explosivo
10700
Puntos para arma especial: 170 p



ARMA ESTRELLA

Conviértete en el mejor guardaespaldas y haz que tu equipo se alce con la victoria. Tan importante es saber llevar el pez hasta la meta, como escoltar al portador.

CONOCE EL CAMINO

Cada mapa tiene un camino (o varios) para llevar el pez hasta la base rival. En algunos está clarísimo y en otros no tanto. Si aún no conoces esa ruta, eres mucho más útil eliminando enemigos y escoltando al portador. Portar el pez no da puntos extra... ¡ganar la partida, sí!



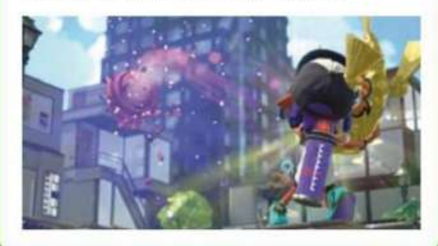
PÍLLALOS POR SORPRESA

Mientras que uno o dos de tus compañeros disparan al pez para hacer estallar la burbuja, ve tú a por los rivales que hacen lo mismo. Los pillarás por sorpresa y, al mismo tiempo, dejarás vía libre de camino a la base rival. Esto es especialmente útil y fácil en el inicio.



¿QUIÉN LLEVA EL PEZ?

Si tu equipo tiene el pez, corre a adelantarte al portador para limpiarle el camino hasta la meta. Si lo tiene el rival, procura estar más cerca de tu base que él. Eso sí, no te centres solo en el ir a por el portador, o dejarás a sus escoltas eliminarte con suma facilidad.



BARRE PRIMERO TU CASA

No es un territorial, pero es muy importante que tengas siempre pintada tu mitad del mapa. Así dificultas al rival el avance y facilitas a tu equipo la defensa de tu base. Más aún en el último minuto o prórroga, donde un mínimo avance del rival puede ser tu derrota.



NO TE HAGAS EL HÉROE

Si tienes el pez y estás solo, o el camino a la base rival está del otro color, mejor retrocede hasta que tus compis tomen la delantera. Que el pez dorado avance solo es un suicidio. Su disparo es muy efectivo desde lejos, pero una birria para verte rodeado en combates directos.



ALGO MÁS QUE ESTÉTICA

Sigue estos consejos y ganarás partidas incluso en la primera jugada. Si encima te equipas con prendas potenciadas con Acelerón de salida, y lo complementas con Supercarrera, Superbuceo e Impermeabilidad... multiplicarás las posibilidades de lograr la hazaña.



El consultorio del
Profesor Kukui



¡La sección en la que el experto Profesor Pokémon de Alola os resuelve todas vuestras dudas!

Para ponerse en contacto con nosotros solo tenéis que escribrirnos a: **revistanintendo@gmail.es**

Entrenando los EVs

Pedro Murcia

¡Alola, Profesor Kukui! Estoy entrenando un equipo Pokémon para jugar competitivo, y estoy en la fase de entrenar los EVs y tengo una duda: si yo quiero entrenar el Ataque Especial de Tapu Koko y la Defensa de Cresselia, ¿puedo llevarlos juntos en el equipo? Al derrotar a un Pokémon que de EVs en Ataque Especial, ¿ganará también Cresselia en Ataque Especial? ¿Debo entrenar primero a Tapu Koko solo en un equipo para que Cresselia no gane Ataque especial, o estoy equivocado y aunque luche con un Pokémon que de Ataque Especial, Cresselia ganará Defensa? ¡Gracias por la ayuda!

¡Muy buena pregunta, Pedro! Te explico, todo depende del Repartir Experiencia. Mientras lo tengas activado, la experiencia que recibe tu Pokémon activo, también se reparte con el resto de Pokémon de tu equipo. Si ese Pokémon gana X EVs en una estadística, el resto de Pokémon ganarán esos mismos Puntos de Esfuerzo, pero en esa misma estadística. Si desactivas el Repartir Experiencia, solo el Pokémon Activo ganará los EVs correspondientes. Yo te recomiendo que planifiques bien los EVs de todo tu equipo, para ir activando y desactivando el Repartir Experiencia según te interese, dependiendo de los Pokémon que necesites que ganen EVs en cada estadística. Lo mejor es que deposites en el PC los Pokémon que no vas a necesitar, y vayas agrupando los que compartan EVs en ciertos stats, para poder ir siempre con el Repartir Experiencia activado.

Un buen Charizard

Ángela RV

Hola, Profesor. En la revista anterior una chica te preguntó sobre el uso competitivo de un Pokémon. Yo también tengo un Pokémon favorito, Charizard, y me gustaría saber qué movimientos podría ponerle y también qué objeto. ¿Puedes ayudarme?

¡Por supuesto que sí, Ángela! Charizard es también uno de mis Pokémon favoritos, y tiene un montón de usos distintos dentro del Competitivo. A mi lo que más me gustan son los combates dobles, así que voy a centrarme en esa modalidad, pero estos consejos te van a ser igualmente útiles para cualquier otro tipo de juego.



Pokémon del mes:
Kartana y la Banda Focus

Este mes vamos a hablar sobre uno de los Ultraentes que podemos encontrar en Alola. Es de tipo Planta y Acero, y parece estar hecho con origami. Efectivamente, hablamos de Kartana, un Pokémon muy frágil (nunca mejor dicho), pero con un potencial ofensivo impresionante. Y es que, gracias a su habilidad, Ultraimpulso, Kartana puede destrozar equipos enteros si se utiliza en el momento justo. Además, con el salto a Ultrasol y Ultraluna, ahora tiene acceso a Viento Afín, lo que puede ayudar mucho a todo nuestro equipo. Al ser un Pokémon tan frágil, un objeto perfecto para él es la Banda Focus, que nos asegurará que Kartana aguante al menos un golpe en combate. Si a esto le sumamos ataques como Hoja Aguda o Espada Santa, tenemos uno de los mejores Pokémon de planta del formato.





Lo mejor de Charizard, es que tiene dos megaevoluciones, gracias a la Charizardita X y a la Charizardita Y. Mi preferido es Mega Charizard-Y, ya que al megaevolucionar, pone el sol en el campo, y esto da muchísima ventaja. Pero si prefieres utilizar a Mega Charizard-X, te recomendaría utilizarlo defensivo, con Envite Ígneo, Fuego Fatuo, Respiro y Protección. Centrándonos en la otra megaevolución, lo mejor es utilizarlo muy ofensivo, rápido y con mucho Ataque Especial, para pegar muy fuerte con ataques como Onda Ígnea, Rayo Solar o Sofoco. También puedes jugarlo con Viento Afín, para subirle la velocidad a todo tu equipo. Te quedaría así:

CHARIZARD
- Objeto: Charizardita Y
- Habilidad: Mar Llamas / Sequía
- Naturaleza: Miedosa
- EVs: 252 Atk. Esp / 252 Vel / 4 PS
  - Sofoco
  - Rayo Solar
  - Onda Ígnea / Viento Afín
  - Protección

¿Y el nuevo Pokémon en Switch?

Iker Eguillor

¡Alola, profesor Kukui! Tras "Detective Pikachu", el RPG prometido se ve un poco lejos, ¿no? ¿Es posible que haya un Pokémon Direct dentro de poco? Gracias.

¡Alola, Iker! Las últimas noticias que tenemos sobre el RPG de Pokémon es que está en desarrollo, y que saldrá para Switch, pero todavía no sabemos si saldrá este año, o tendremos que esperar hasta 2019. Lo que sí te puedo asegurar, es que la salida de Detective Pikachu no afecta en absoluto a este otro juego. ¡Yo tengo tantas ganas como tú de ver un Direct con noticias de Pokémon, y espero que sea pronto!

No hay Dialga mejor

AR30705

¡Encantado, Profesor Kukui! Mi Pokémon favorito es un Dialga que tengo desde Pokémon Diamante, y que he ido pasando de generación en generación. Me preguntaba si me podría decir una buena estrategia para usarlo, qué movimientos son los más adecuados, y con qué otros Pokémon podría acompañarlo. ¡Muchas gracias, me encanta esta sección de la revista!

Curiosidad del Mes
¡Pokémon en Zelda!

Si jugasteis a Zelda en Nintendo 64, reconoceréis la máscara de Keaton... ¿No os recuerda a la cara del ratón eléctrico más famoso de Pokémon? Hasta los desarrolladores vieron el parecido, e introdujeron una referencia en Majora's Mask. Si hablamos con la Princesa Zelda con esa careta puesta, dirá algo así como: "¿Qué eres? Ah, pareces uno de esos pequeños y adorables monstruos de bolsillo, ¿cierto?". ¡Hasta Zelda conoce a Pikachu!



Dialga es un Pokémon realmente interesante, ya que gracias a su combinación de tipos, tiene muy pocas debilidades: el tipo Dragón cubre las debilidades del tipo Acero, y viceversa. Además, tiene muy buenas defensas, no pega nada mal, y tiene un gran abanico de ataques.
Ya que no se puede utilizar en combates dobles oficiales, vamos a centrarnos en los combates individuales, donde yo te recomendaría utilizarlo en su variante ofensiva, con ataques como Cometa Draco, Llamarada y Foco Resplandor. Como último



ataque, puede ser interesante usar Trampa Rocas, un movimiento indispensable en combates individuales, aunque también puede estar bien probar Tóxico. Y de objeto, para cubrir una de sus dos únicas debilidades, puedes ponerle la Baya Acardo, que le va a proteger de ataques como Terremoto o Tierra Viva. Algunos Pokémon que hacen muy buen equipo con Dialga son Giratina (en sus dos formas), Marshadow, Mega Salamence o Ho-oh. El set completo quedaría así:

DIALGA
- Objeto: Baya Acardo
- Habilidad: Presión
- Naturaleza: Modesta
- EVs: 4 HP / 252 Atk. Esp / 252 Vel
  - Cometa Draco
  - Foco Resplandor
  - Llamarada
  - Trampa Rocas / Tóxico

Nuevas habilidades

Rubén Yanguas

¡Hola, Profesor Kukui! He empezado hace poco a jugar de forma competitiva, y estoy adentrándome cada vez más en VGC. He visto que ya se pueden utilizar los iniciales de Alola con sus Habilidades Ocultas. Pero... ¿cómo puedo conseguirlos? También me gustaría saber por qué todo el mundo ha empezado a usar a Incineroar ahora que tiene Intimidación. ¿Marca tanto la diferencia? ¡Un abrazo!

¡Alola, Rubén! Pues efectivamente, ya se pueden utilizar en cualquier tipo de combate los iniciales de séptima generación (Decidueye, Incineroar y Primarina) con sus habilidades ocultas. Decidueye ahora tiene Remoto; Primarina tiene Voz Fluida; e Incineroar, Intimidación. Para conseguir a estos tres Pokémon, solo tienes que utilizar el Banco Pokémon. Cuando entres, la Profesora te entregará a estos tres Pokémon, y con ellos ya podrás criar para conseguir otros Pokémon con la misma habilidad y mejores estadísticas.
En cuanto a la segunda pregunta, Incineroar se ha vuelto el Pokémon más común de los tres iniciales, ya que tiene Intimidación, que es ahora mismo la mejor habilidad en combates dobles (baja el Ataque Físico a los dos Pokémon del rival), pero también aprende Sorpresa, otro movimiento que ayuda muchísimo, haciendo retroceder a uno de los Pokémon rivales.
Si le sumamos que Incineroar tiene muy buenas estadísticas, y una combinación de tipos perfecta, tenemos como resultado a uno de los Pokémon más fuertes de este año.

Próximo número

Sale el **14** de mayo

ANÁLISIS

DONKEY KONG COUNTRY TROPICAL FREEZE

¡Vuelven los simios! Este maravilloso plataformas se planta en Switch cargado de mejoras que ya estamos analizando a fondo para vosotros. Más personajes, más modos, más bonito... ¡mejor!

Y ADEMÁS, TODO ESTO...

ANÁLISIS



Nintendo Labo

Tras meses hablando de él, llega la hora de analizar cada detalle del invento.

AVANCE



Dark Souls: Remastered

El esperado RPG muestra sus cartas... ¡y su genial amiibo!

REPORTAJE



Street Fighter 30th Anniversary Collection

La histórica saga, casi al completo.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Redactor Jefe: **Luis Galán**
Coordinadora de redacción: **Sonia Herranz**
Redacción: **Alex Alcolea, David Alonso, Antonio Carrizosa, Samuel González, Miguel Martí, Juanfree Martínez y Bruno Sol.**
Jefe de maquetación: **Mohsin Ghaillane**
Maquetación: **Irene Rincón**

revistanintendo@gmail.com

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Javier Matallana**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad de Tecnología y Entretenimiento **Zdenka Prieto**
Equipo Comercial **Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA MANAGER: Nerea Nieto

MARKETING ASSISTANT: Kevin Tuku

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidad@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777, suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. Tel. +34 915 140 600

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. Tel. +351 211 544 246

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC




Revista Oficial Nintendo
Nintendo
DONKEY KONG
COUNTRY
TROPICAL
FREEZE
© Nintendo 2018


DETECTIVE
PIKACHU
Revista Oficial Nintendo
Nintendo